
Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
GTA CHINATOWN WARS
EL ANÁLISIS MÁS EXIGENTE
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
¡¡EXCLUSIVA!!
HEMOS PROBADO
NEED FOR SPEED NITRO
EL MEJOR JUEGO DE COCHES
GLOBUS
8 413042 502166 00019
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
51 JUEGOS NUEVOS
LITTLE KING´S STORY HENRY HATSWORTH PUNCH-OUT! DEAD SPACE POKÉMON PLATINO PIKMIN 2 READY 2 RUMBLE: REVOLUTION LUX-PAIN DON KING EL BOXEO FFCC: ECHOES OF TIME MURAMASA THE CONDUIT OVERLORD: DARK LEGEND SPORTS ISLAND 2 FRAGILE BLEACH DARK SOULS RUNAWAY...
... Y MUCHOS MÁS
SORTEO MADWORLD
GANA JUEGOS, CAMISETAS...



"Una locura que ofrece todo lo que cabría esperar en un juego de libertad total" **GTA CHINATOWN WARS**
Pág. 42



PREVIEW
POKÉMON PLATINO
Pág. 22





REVIEW
PIKMIN 2
Pág. 50

REVIEW
HENRY HATSWORTH
Pág. 48

PÁG. 44



"Este pequeño rey domina la competencia"

Sumario

VISITA NUESTRA WEB
www.ngamer.es

Prueba siempre nuevos juegos

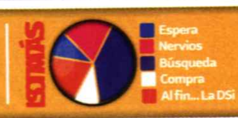
Como nunca esta claro lo que dura una consola en el mercado, ahora tenemos la nueva DSi, lo mejor que podemos hacer es enamorarnos de los juegos propiamente dichos. Muchos de los que componemos la redacción llevamos con un mismo título desde la Nintendo 64, e incluso de antes, pero... Juega, juega mucho y a muchos tipos de juegos diferentes. Prueba cosas nuevas, investiga, y con el tiempo te habrás convertido en un aficionado a los videojuegos y querrás saber de ellos mucho más de lo que te cuentan las revistas, querrás saber tanto como un buen cinéfilo sabe de cine, y en ese momento, habrás superado las manías por algunos tipos de juegos o por algunas consolas que no son la tuya, disfrutando más que nunca de este maravilloso mundo nuestro que son los videojuegos.

LA REDACCIÓN

¡VAYA TELA!

ESTE MES 1 NUEVA DS **2** DE BOXEO **10** MANGAS **2** ENTREVISTAS **Y MUCHOS** AVATARES

FRASE DEL MES
"La cogí con mis manos y pensé: ¡es tan grande!"
Iwata sobre la DSi



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER **01** Cómo pegar tiros desde un coche **02** Cómo delinquir impunemente **03** Cómo despistar a la pasma **04** Cómo atropellar a la peña **05** Cómo disfrutar de GTA.

EL NOTICIÓN

¡POR FIN!

La nueva DS de Nintendo ha llegado el 3 de abril a nuestras tiendas. ¿Una nueva época dorada?

Empieza el ataque indiscriminado a nivel publicitario. El sentido común dice que deberíais ignorar todas las tonterías que se os muestran en la tele y las revistas. Pero en este caso hay unos panfletos muy interesantes de leer, que vienen a ser la confirmación de algo que os llevamos meses diciendo: la DSi es algo muy bueno.

Ha llegado a nuestras tiendas el pasado 3 de abril, por el módico precio de 169,95 euros. Un poquito más que una DS Lite, que cuesta 149,95 euros. ¿Se pueden justificar esos 20 euros de más por dos cámaras, un nuevo grabador de audio, juegos de DSi que no van a ser region-free, y la imposibilidad de jugar a juegos de GBA? Hay cosas difíciles de vender, y luego está la locura de Nintendo. Y aquí es donde entramos nosotros...

¡Jo, pero qué estilazo tiene! No, en serio: es *ArtStyle: Aquario* lo que se ve

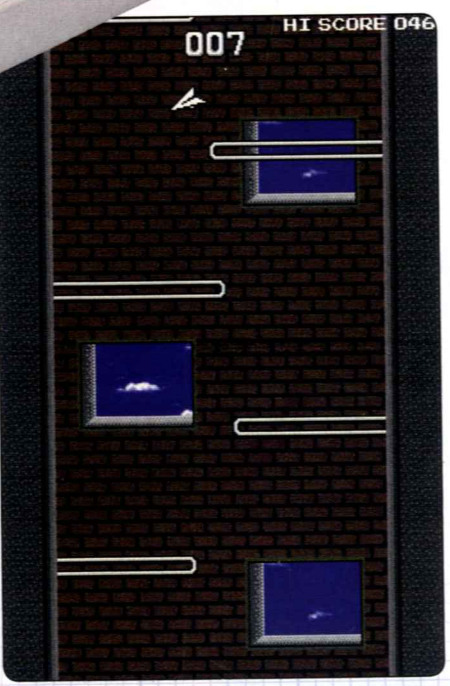
Mirando al futuro

Puede que la DSi no sea la compra más sensata, pero es una inversión brillante. Donde la DS Lite fracasó en su primer día, la DSi promete todo un abanico de cosas mucho más satisfactorio. Por ejemplo, cojamos la tecnología de la cámara. Si fuisteis a comprar la consola el 3 de abril, pudisteis convertir ya a vuestra abuela en un mutante de Mad Max. ¿Vale eso 20 euros? Bueno, depende de cuánto odiéis a vuestra abuela. Sin embargo, si os adentráis en la tienda online de la DSi, tenéis *WarioWare: Snapped* (controlad minijuegos moviendo vuestro cuerpo en pantalla), un vistazo agradable a cómo se podría utilizar la cámara en juegos futuros.

La tienda DSi oferta muchas cosas a sus primeros compradores. *WarioWare* es la estrella al usar la cámara, pero cuenta también con su propio navegador web (superior al periférico de DS), algunos minijuegos reutilizados (*Birds and Beans* y *Paper Aeroplane* pertenecen al *WarioWare* original), así como más puzles clásicos del equipo de *Art Style*. Si disfrutasteis de *Orbient* en la Bit Generations de GBA, o en su regreso en WiiWare, hay seis títulos similares listos para ocupar vuestro tiempo. Nos gustó



No, no son los números de una tienda que vende DSi, sino el adictivo juego matemático *Decode*. Me llevo dos, logaritmo neperiano de 7, raíz cúbica de...



¿Os acordáis de *WarioWare*? Necesitamos tres años de terapia para olvidarlo. Volar con un avión de papel evitando las esquinas. ¡Argh!



La cara que se os quedará al abrir vuestra DSi. Bueno, tal vez tras pasar un poquito por el modificador de imágenes.

Algunos, para celebrar la llegada de la DSi, cambiaron de sexo. Claro, que ponerse sólo una peluca rosa no quiere decir nada....

especialmente *Nalaku*, título en el que un hombre escala una versión 3D del *Tetris*, esquivando los bloques que caen.

Además, la tienda DSi tiene mucho futuro. En términos de lanzamientos, Japón nos lleva meses de ventaja, y sirve para hacernos una idea de lo que nos espera. Con su alarma para DS, la animación de Nintendo que nos ha encandilado con su accesibilidad y su profundidad. David ha estado asustando al equipo con sus dibujos cada vez más realistas de monigotes a los que acribillan a tiros; estamos ansiosos por ver qué seréis capaces de hacer con este programa, queridos lectores. Hemos

"PUEDE QUE LA DSi NO SEA LA COMPRA MÁS SENSATA, PERO ES UNA GRAN INVERSIÓN"

calculadora con un tema de *Animal Crossing*, y los Solitarios básicos, se nota que ponen interés en imitar la experiencia de Microsoft Windows. Hay hasta programas para convertir vuestra DSi en un mapa interactivo de las redes de tren japonesas; algo muy útil que, posiblemente, no triunfaría en España.

Fiesta DSiWare

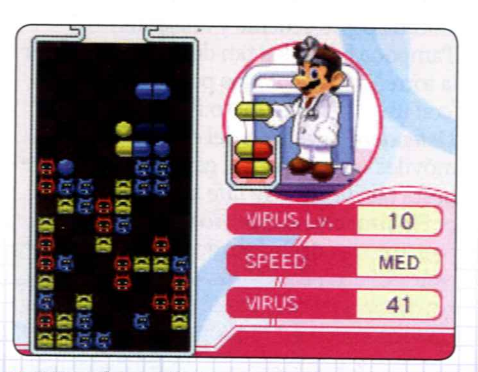
Personalmente, estamos más emocionados por los juegos de DSiWare. *Dr. Mario* está disponible desde el lanzamiento, pero no tardará en llegar *Mr. Driller*, infinitamente mejor. Namco no ha perfeccionado el juego para poder controlarlo con el lápiz táctil, pero sigue siendo un título que engancha. *Katamari* también hara un pequeño cameo, aunque con forma de puzle de bloques.

Pero mejor que todo esto combinado es la Moving Notepad, el programa de encerrado a Ramón y Lucía para que empiecen a trabajar y mejoren sus habilidades, a ver si son capaces de desbancar a Walt Disney (Lucía dibuja, mientras Ramón no hace más que quejarse).

No queremos sonar como un puñado de hippies, pero hay mucha creatividad en torno a la DSi. La cámara (con su gran abanico de posibilidades) y el programa de animación están destinados a jugar una parte importante en la vida de la DSi.

Te cambio el sitio

Nos lo hemos pasado muy bien con la consola japonesa que hemos tenido durante los últimos tres meses. Físicamente, es mucho más cómoda y cuenta con muchos más aspectos de interés en su interior. El tema es el precio. Para promocionarla, muchas tiendas ofrecen alguna rebaja llevándoles vuestras viejas DS Lite.



GTA nos ha enseñado que se puede conseguir mucho dinero vendiendo drogas ilegales. De repente, Dr. Mario tiene sentido.



Birds And Beans (Pyoro) cuesta sólo 200 puntos, pero no da mucho de sí como juego completo. Es como Ramón un sábado por la noche.

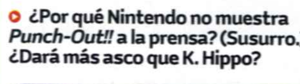
MIENTRAS, EN LA WII...

Little Mac, mujeres pájaro y vampiros robot

Con todo el espacio que nos ha consumido la recién llegada DSi, tendréis que conformaros con esta columna para tener toda la información sobre las novedades en el mundo de la Wii. Posiblemente, una de las más importantes sea el regreso de *Excite Truck*.

Llegamos a confundir este proyecto con un nuevo *F-Zero*, pero no podríamos estar más equivocados. *Excitebots: Trick Racing* cuenta con criaturas robóticas gigantescas, tales como saltamontes, tortugas, murciélagos y escarabajos. En el fondo, es el mismo juego de carreras que todos conocemos, pero con un poco de tecnología que, según dicen, se adapta mejor a la acción. Algunos robots podrán "transformarse" y correr sobre dos piernas. Estará a la venta el 20 de abril. ¿Dónde lo ha estado escondiendo Nintendo?

Si a alguien no le gustaba la idea de jugar a *Punch-Out!!* usando el sensor de movimiento, entonces tenemos una buena noticia: se conservará un sistema de control al estilo NES, similar a los del original de 1984; una alternativa que será posible cogiendo en horizontal el Wiimando y pulsando botones, tal y como hacíamos antaño. Además, se ha confirmado el regreso de Little Mac, Glass Joe, Von Kaiser y otros personajes de la franquicia que posiblemente seáis demasiado jóvenes para recordar. Todavía tendréis tiempo para practicar vuestros ganchos, ya que *Punch-Out!!* no va a llegar a nosotros hasta el 18 de mayo.



¿Por qué Nintendo no muestra *Punch-Out!!* a la prensa? (Susurro.) ¿Dará más asco que K. Hippo?



¿Por qué pensaríamos que Monster Games estaba trabajando en un *F-Zero*? ¡Si es una rana!

NOE CERCA DE LOS 'WARES'

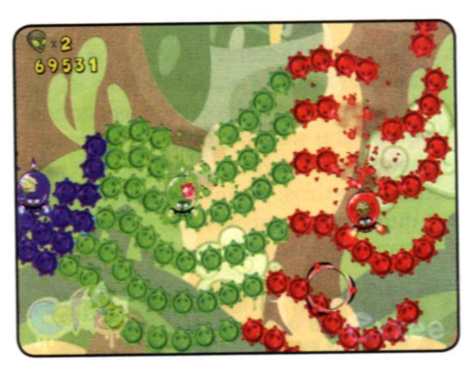
DSi Ware™ WiiWare™

Escaparate digital

La apuesta por los juegos de descarga no se queda en el lanzamiento

El lanzamiento de DSi el pasado 3 de abril suponía un nuevo empujón promocional para el contenido de distribución digital de Nintendo. La compañía aprovechó el impacto del DSiWare y, conocedora del éxito de este tipo de plataformas, continuó presentando los productos más destacados de ambos "escaparates digitales" para 2009 en su central alemana.

Esa sensación de continuidad sirve para reforzar la confianza en un DSiWare recién nacido y confirmar la gran instauración del servicio para Wii, con más de una docena de títulos de toda índole.



Este jueguecito francés es increíble. Mezcla *Geometry Wars* con *De Blob* y te pone a entrenar.

Tienda de bolsillo

A los títulos de lanzamiento de la tienda de DSi comentados en NGamer 18 se suman nuevas rarezas y apuestas occidentales. Si *Code* y *Aquite* prometen el estilo y la adicción del sello Art Style, el recién incorporado *PicoPict* (también de Skip) es uno de los más destacados, con una mecánica tipo *Tetris* táctil, una dificultad ajustada y licencia para usar personajes pixelados y melodías Nintendo. No le va a la zaga *Mighty Flip Champs,* el curioso plataformas de inversión de pantallas de la DS para el que WayForward encuentra tiempo entre el soberbio *Lit* (WiiWare), *A Boy and his Blob* (Wii) y otras sorpresas.


Un juego creado por un mega-fan de *Metroid* sólo puede convertirse en uno de los mejores del canal.



Estrategia de desarrollo lateral, mil modos de juego y mucho humor en *Swords & Soldiers.*

Tienda de salón

El caso de WiiWare resultó una demostración de calidad y variedad. El español *Icarian* (preview en página 31) y *Swords and Soldiers* acaparan la mayor atención, quizás porque su calidad artística atrapa las miradas y su jugabilidad y producción denotan ese esfuerzo más allá de llevar una idea al canal de Wii. Sin embargo, un vistazo al resto de televisores invitaba tanto a probar que podemos asegurar que la competencia está servida en este catálogo de lanzamientos. Porque ese pequeño concepto puede ser tan atractivo como el que más, *ColorZ* propone una experiencia de coordinación que aprovecha los mandos como no se ha visto antes, y *Bonsai Barber* pone en la pantalla lo que dice su título en una partida tan alocada como sencilla y relajante. Tampoco faltan los tan de moda "defender la torre", representados por *Robocalypse* (con un estilazo 16 bit) o *FF Crystal Defenders,* la versión del original de móviles que ocupará el género para Square hasta que llegue *My Life as a Darklord.*

Finalmente, el aspecto retro seguirá fuerte en las descargas de Wii, tanto con el esperadísimo *Cave Story* como con el paródico *Squibs Arcade.* También hubo inspiración clásica en *Spacebal Revolution.* El puzle con puntero de Virtual Toys (tienen 3 más) completa una presencia nacional creciente. Una buena señal.



¿Cuál será la figura final? *PicoPict* no lo usa para intrigarnos, sino para darle un toque familiar.


Un juego de puzles con traje de terror. Imprescindible, *LIT*

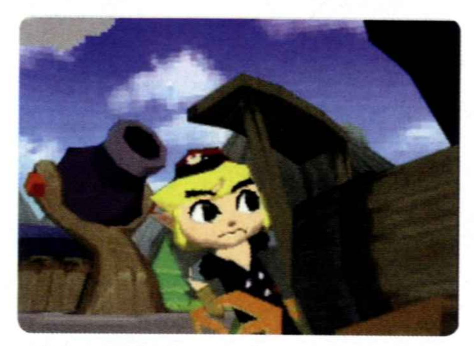
NUEVO ZELDA SPIRIT TRACKS

¡CHUUU CHUUU!

Link se vuelve a subir al tren de tu Nintendo DS

Iwata sabe que los desarrolladores saldrán con mejor sabor de boca de sus conferencias si además les estimula su lado "fanático jugón". Por eso, por segunda vez, ha finiquitado su discurso de la GDC sobre industria, desarrollo, evolución, Miyamoto, éxito, bla, bla, bla... anunciando el nuevo Zelda para DS.

Spirit Tracks -ese es su subtítulo- se presentó con el estilo del laureado *Phantom Hourglass* y una música igual de excelente, pero rompiendo con lo conocido a base de nuevas ideas o la incorporación de viejas fórmulas.



Link maquinista parece llevar algo a la princesa Zelda. De ahí su cara de emoción.

Se mantiene el sistema de control táctil para todo (incluidas las notas y los garabatos), y las mazmorras cambiarán con nuevos



objetos (¿un remolino de viento?), enormes enemigos a doble pantalla o puzles a resolver con una función similar al Cetro del Dominio de *Twilight Princess*.

Sin embargo, la novedad más impactante se refiere al terreno y a cómo lo navegaremos: desaparece el mar, ¡pasajeros al tren!, Link dirigirá su locomotora a través de un sistema de vías que irá distribuyendo por el mapa. Desde ella, dispondrá de un cañón como el de Mascarón Rojo.

Un cambio original para el que ya hemos reservado billete.

WII GANA 10 PUNTOS EN FANS DEL RPG

FINAL FANTÁSTICO

La serie de Square-Enix inunda Wii por tres vías

1. También durante la GDC se anunció el estreno de Square-Enix en la Consola Virtual, con sus *Final Fantasy* clásicos.
2. *FFIV: The After Years* y *FFCC: My Life as a Darklord* completarán el catálogo WiiWare de la compañía. El primero viene de los móviles y el segundo continúa la serie iniciada en WiiWare con una apuesta estratégica del estilo "defender la torre".
3. *FFCC: The Crystal Bearers*, para Wii, está más vivo que nunca. Tanto que ya ha sido calificado en Europa con PEGI (12+) y su curiosa campaña promocional ya está en marcha: *http://tinyurl.com/djzcmd*



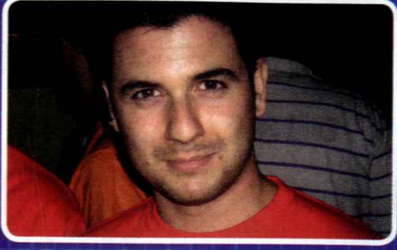
En *My Life as a Darklord* serás una chica muy mala y tendrás que repeler a los... ¿buenos? Bien.



The After Years sigue el argumento de FFIV

Opinión





1.000 KM/H

Qué rollo lo de los juegos "jarcor" hasta en la sopa. Qué poco se recuerda antes de poner etiquetas. Siempre que veo esas definiciones, siempre que un juego parece más serio por su estética que por su mecánica, me acuerdo de uno de los mejores títulos de mi estantería. A ver quién me dice que *F-Zero GX* no fue el juego más *hardcore* de su generación. ¡Eh! Aquí no hay



marines, ni gore, ni tiros. El mundo no es gris, el argumento no es duro y el diseño artístico no es realista... si hasta parece de broma, o de dibujos animados. Pero cómo se juega. No recuerdo una curva de dificultad tan, tan complicada y a la vez tan correspondida. Pedía tanto al jugador, tanta dedicación, entrenamiento, esfuerzo... Recuerdo tardes y noches pasando el Wavebird entre los colegas para ganar en X capítulo. Como ese de las puertas que se cierran, en el que sentías cada grado de rotación del stick analógico. Esa dificultad, esa respuesta en el control y un diseño de niveles que propiciara aquellas carreras como una experiencia muy difícil de repetir. No quiero un *F-Zero NPC*, de hecho no creo que funcionara un *F-Zero* con el mismo tacto si los controles se dejaran al acelerómetro. Pero sí confío en que Nintendo sepa que su cubo recibió uno de los mejores arcades de velocidad de la historia. En que elija a un estudio como AV y coja todo lo que funcionaba y lo convierta en un digno sucesor en Wii. Es lo que más echo de menos en mi consola, quiero volver a la locura de los 1.000 Km/h.

David Caballero

ENTREVISTA

Caza Ideas

Hay frases nuevas en la versión de Wii ¿Moquete dirá "Wiiii"?

Definiendo la versión Wii con sus encargados en Red Fly

En el último número de NGamer estudiamos cómo se manejaban los Cazafantasmas en Wii. Si bien el método de control aportaba frescura e inmersión a la hora de jugar, quedaron más aspectos del diseño del juego a tratar con Red Fly Studio, equipo que lo termina en estos momentos para Atari. Es lo que hicimos charlando con Dustin Dobson, creativo jefe del proyecto.

A simple vista, llama poderosamente la atención el estilo de dibujos animados aplicado a esta versión. ¿Quién sería el "culpable"? Dobson ríe mientras se echa todo el peso de la decisión a la espalda. "Tomamos la decisión al comienzo. Pensamos que así conseguiríamos 'vender' el humor de la serie, su mundo". Y para que quedara diferente, dice: "Quisimos hacer algo único y cambiamos el diseño; creemos en este estilo y queda bien en Wii".

Además, la versión del juego actual ya se veía mejor acabada que la que probamos en su día. De hecho, en Red Fly están convencidos de "conseguir un gran aspecto gráfico aunque no sea hiperrealista".



Dale en el ojo. Así no podrá asustarte con su cara de mala leche


La misma historia en todas las versiones. Pero en Wii, el rayo está en tus manos.

Dentro del traje

Por otro lado, Dobson notó que el control nos había atraído especialmente. "Queremos conseguir el mayor impacto con el control basado en gestos –confiesa, pero con cierta cautela–. A veces se sobreexplota y queda mal, se usan los gestos porque están ahí, pero ésa no es la idea". Y aunque las comparaciones que hicimos con *Metroid* o *Elebits* parecían obvias, los diseñadores de Red Fly no tomaron esos juegos como fuente directa de inspiración. Simplemente, "está ahí, había que utilizarlo [el control] así".

El sistema de control se expande más allá del proceso de caza, y según explica Dobson, "había que llevarlo al mundo de juego con estos puzles interactivos". Por eso "puedes usar tu rayo para mover o destruir objetos, y tu escáner para explorar el escenario y encontrar cosas en el mundo paranormal". El estudio promete complejidad progresiva.

La otra clave que diferencia a la versión Wii es el modo cooperativo. Sobre esta idea, el creativo confirmaba que "toda la aventura se puede jugar conjuntamente". Y para activarlo "puedes empezar el juego en co-op o seleccionar cualquier misión y añadir un jugador más". A nosotros nos intrigaba la interacción entre ambos, y los ejemplos no dejaban dudas: "A veces estáis intentando sujetar al mismo fantasma, incluso puedes arrancarlo y llevarlo a tu trampa". Además, la satisfacción de destruir el nivel se comparte "como una pequeña competición –comentaba Dobson–. Pero, por supuesto, lo suyo es cooperar".

Red Fly se encuentra mucho más cómodo en su nueva etapa con Atari, y finaliza un proyecto que, tras dejar Sierra, se ha llevado "con más tiempo y tranquilidad". Tras *Mushroom Men*[1] y *Cazafantasmas,* seguirán con Wii.


"Utilizamos un motor interno dedicado, ya conocemos Wii de antes".

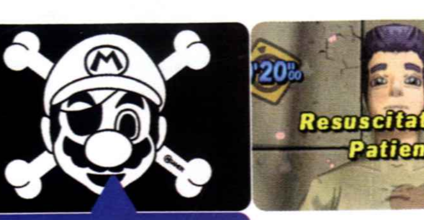
1 Del que aprendieron mucho. Obviamente, en este proyecto licenciado no se pueden aplicar los diseños estrambóticos del juego de los hombres seta... aunque no nos hubieran importado algunas salidas de tono.

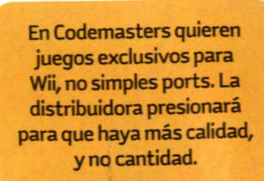


NINTENDO DS™
Nintendo DS™ Lite
Rhapsody™
A Musical Adventure
¡Que comience el espectáculo!
¡Ayuda a la joven Cornet,
perdida en un mundo repleto de
brujas, baile y aventura,
a encontrar a su príncipe azul!
7+
www.pegi.info
SQUARE ENIX.
www.rhapsodygame.com
NIS Europe
© 2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. © 2009 NIS Europe, Inc. Todos los derechos reservados. Rhapsody es una marca registrada de NIPPON ICHI SOFTWARE INC. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. NINTENDO DS IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

LAS COSILLAS QUE NOS TOPAMOS EN EL FONDO DEL BARRIL DE NOTICIAS





En Codemasters quieren juegos exclusivos para Wii, no simples ports. La distribuidora presionará para que haya más calidad, y no cantidad.

Nintendo les ha dado un toque a los países que considera al frente en temas de piratería: China, Corea, México, Paraguay y España. ¡Atrás, perros!



Pronto, en Sony's PlayStation Network, juegos retro descargables de otras consolas. Es una idea que podría ponerse de moda...

En Japón están haciendo todo lo posible por evitar la ira de Nintendo y han prohibido la venta de la tarjeta pirata R4. Ya no está a la venta en ningún sitio.

El jefe de Nintendo UK, David Yarnton, recomienda comprar ya la DSi, porque en Navidades puede que se agoten. Aunque, si así fuera, lo diría, ¿no?





La poderosa y en peligro Midway considerará ofertas por su buque insignia *Mortal Kombat*. Nosotros le daríamos **200 €** y muchos juegos para DS.



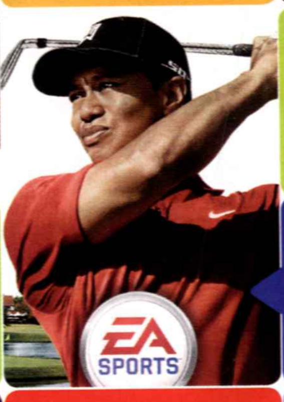
Buenas noticias para Activision: su *Guitar Hero* no viola la patente del fabricante de guitarras Gibson. ¡Millones de dólares salvados!

Según un estudio científico, los juegos como *Brain Training* no hacen mucho más por nuestro cerebro que un simple rompecabezas.

El legendario programador de *Doom* y *Quake*, John Carmack, ha expresado su interés por hacer algo para **Wii**, ya que es la consola con la que juega con su hijo.







Jun Takeuchi dice que no habrá *Resident Evil 5* para Wii porque quiere que quede "bonito". ¿Es que nunca ha visto el *Resi 4*? ¡Que vuelva Shinji Mikami!

Wall Wireless, una compañía americana, acaba de demandar a Sony, Nokia y, entre otros tantos, también a Nintendo, por algún cacharro portátil **wireless**.

Parece que el próximo juego de Tiger Woods servirá para el **Motion Plus**, aunque el periférico no tenga aún fecha de lanzamiento.

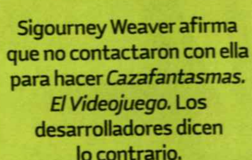
Datel lanzará un nuevo mando retro, un Mando Clásico modernizado **que se parece al de la NES** con un acabado como el de las mesitas de café.

La máquina virtual casera **SCUMM** se ha puesto al día para poder disfrutar en tu Wii de juegos clásicos como ***Monkey Island***. Si tienes el original, claro.



Sega prepara un juego sobre la película *Planet 51*, una historia de alienígenas. Será de conducción, aunque no haya mucho de eso en la peli...





Sigourney Weaver afirma que no contactaron con ella para hacer *Cazafantasmas. El Videojuego*. Los desarrolladores dicen lo contrario.



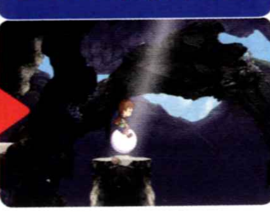
Nintendo actualiza su mando clásico: el Mando Clásico Pro. El nuevo modelo tiene **agarres** y se le han añadido botones laterales. ¿Habrá más juegos para él?







Majesco está trabajando en *A Boy and His Blob*, un plataformas para NES de David Crane. Las imágenes indican que la magia de **Majesco estará presente.**



Nintendo se basará en su público para decidir el futuro de la **DS Lite.** Si se vende bien después de la DSi, probablemente no desaparezca, si no...


DK
NO NECESITA PERIFERICOS!
WE ROCK: DRUM KING
• El mando de Wii y el Nunchuk son todo lo que necesitas para hacer temblar el escenario.
• No necesitas gastarte una pasta en periféricos: Drum King está preparado para abrir y jugar.
• 6 niveles de dificultad.
• Una curva de aprendizaje sencilla para los aprendices de estrellas del rock.
• ¡Y un nivel de demencia total para los Reyes de la Batería!
• Más de 15 horas de juego individual.
• Enfréntate cara a cara con tus amigos con el modo multijugador.
• Incluye 30 grandes éxitos seleccionados específicamente para disfrutar la batería a tope.
134970
21 COMBO
107669
51 COMBO
• Incluye 30 temas compuestos por:
• Queen - We will rock you • Bloc Party - Banquet • Blur - Song 2
• The Police - Can't Stand Losing You • Europe - Final Countdown
• Gorillaz - Feel Good Inc ... y ¡mucho más!
Wii
WE ROCK: DRUM KING
12+
505 GAMES
PAL
12+
www.pegi.info
Wii
505 GAMES
© 505 Games S.r.l., developed by DEL. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.



Wii EN LA RED

Le abrimos las tripas a la Wii para comprobar cómo anda su Wi-Fi

MUNDO Wi-Fi

Este mes: traviesos hackers nos desvelan algunos trucos caseros



¿Por qué huevos? Son las carpetas donde van los juegos que has borrado.

El mundillo de los videojuegos ha decidido tomarse un mes de descanso en relación a la falta de escrúpulos del Wi-Fi en la Wii, así que nos dedicaremos a observar a sus hermanos menores para nuestra sección de cotilleos de la red. Unos detectives (suena mejor que "piratas") han estado fisgoneando en la Wii para ver qué es lo que le hace cosquillas a la caja mágica de Nintendo. Lo que encontraron les marcó para siempre...

Mientras que PS3 y 360 utilizan un sistema operativo que evoluciona de forma constante y con el que todos sus juegos pueden comunicarse, el de Wii es una maraña de actualizaciones inconexas que no funcionan con todo el catálogo.

¿Qué significa esto? No mucho, pero hay que planteárselo ante lo mal que lo pintan estos hackers. Nintendo puede hacerle tantos ajustes como quiera, pero no son retroactivos; sólo afectan a los juegos nuevos que salen mientras esa actualización está activa. Consideremos el menú principal de un juego, por ejemplo. Nosotros probamos con *Red Steel* y *Rogue Trooper*. Te darás cuenta de que el sonido de la pantalla de opciones del mando sólo sale con el título más reciente.

Más problemas

No parece gran cosa, pero implica mucho más. ¿A quién le importa que se encienda la luz de la ranura cuando se saca *Rogue Trooper* y que no lo haga con *Red Steel*? ¿A nadie? Eso creíamos. Pero ¿a quién le interesa que Nintendo esté llenando su memoria flash de actualizaciones porque no se pueden quitar las anteriores, ya que hacen que funcionen los juegos más antiguos? Ahora sí te interesa, ¿no? Las tripas que se atascan dan problemas, y los hackers creen que el 20% de la memoria de la Wii se utiliza para actualizaciones. Basándonos en la analogía que la misma Nintendo ha acuñado, la Wii es como una nevera que necesita una limpieza de vez en cuando. Cuando una consola normal sólo necesita un bote de ketchup y otro de mayonesa, la Wii quiere que compres botes nuevos para cada comida y que, además, no tires los viejos. Así que acabas con la nevera llena de botes medio vacíos pudriéndose. Aunque parezca un lío, esto no ha frenado a los desarrolladores, que cada vez le piden más a la máquina. Ahora que *Rock Band 2* ha logrado que sus canciones sean descargables, parece que la cosa va mejorando. Activision ha actualizado la parte online de *Call of Duty* con nuevos tipos de lucha. Como dicen, a caballo regalado no le mires el diente. Próximamente hablaremos del software de animación que se lanzará a través del Canal Tienda DSi. Tened los ojos abiertos...



Se puede oír que los ajustes del mando para *Red Steel* hacen "shhhriiiii!".



Mientras que con *Rogue Trooper* se escucha un "ba-ding!" más moderno.



Recompensa Al final de la carrera se recopilan premios y logros por empujar y hacer el cabra. Algo así como en *Smash Bros*, y no es el primer juego que mencionaremos.

PLATAFORMA Wii/DS **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** EA MONTREAL **LANZAMIENTO** OTOÑO

NEED FOR SPEED
NITRO

Mezcla explosiva para desengrasar el motor de tu Wii



Todas las fotos son de esta escena en una ciudad, pero habrá tramos mucho más anchos, puentes, atajos...



La idea es recuperar la sensación de velocidad. Hasta en las pantallas estáticas da vértigo.

A estas alturas ha quedado claro que para convencer como juego de velocidad en Wii nunca bastará con ponerle Wiimando-volante a una mala copia de una versión de PS2. Los mejores títulos de carreras tienen una personalidad marcada y una dedicación notable, y EA está decidida a construir su mejor apuesta en el género partiendo de esas premisas y sumando mucha imaginación. Como un test al volante del último deportivo de la compañía, así vivimos los primeros tramos de *NFS Nitro* en el estudio de Montreal.

Sólo para Wii

El planteamiento es ciertamente prometedor: adiós a seguir con la serie anual, fuera complejos y limitaciones, bienvenido sea el diseño dedicado y el uso adecuado de los valores de la marca *Need for Speed*. Destacan el énfasis en la velocidad endiablada[1], la vuelta a los recorridos diurnos o las nuevas persecuciones policiales, pero todo se pasa por un túnel de lavado que lo adapte totalmente a la consola.

Aunque la revolución artística llamará la atención en primer lugar, espera. Cada apartado ha sido estudiado para conseguir cierta diferencia. Esperábamos que manejar un coche en *Nitro* se asemejara a otras ofertas del género –y de hecho el juego presentará cantidad de combinaciones de control[2]– pero que las partidas de prueba se hicieran a una mano, simplemente girando la muñeca, dice mucho de las intenciones del estudio respecto a la variedad.

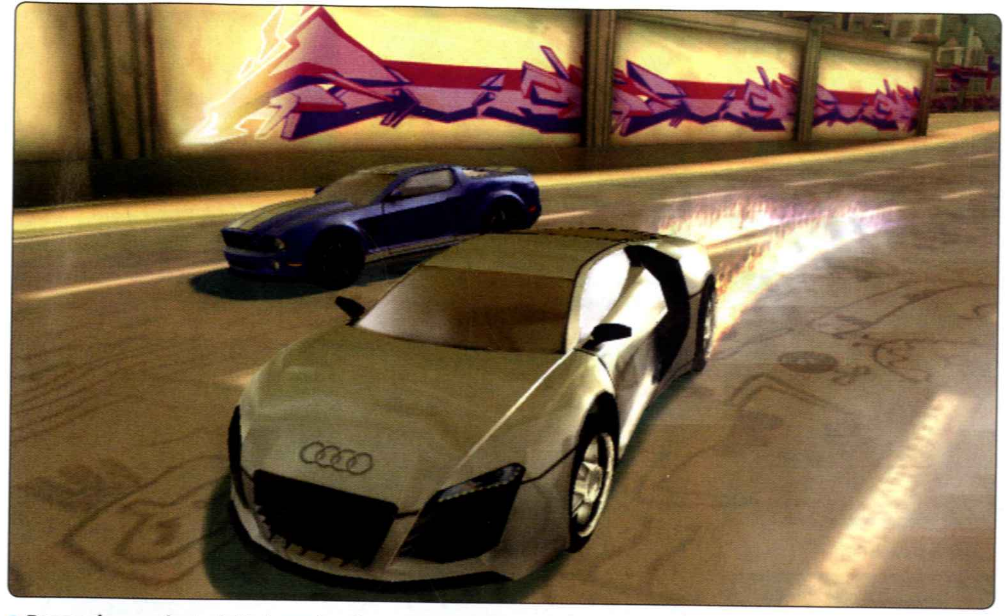
Del *NFS* clásico y arcades, como *Mario Kart* o *Excite Truck*, se mezclan elementos como el rebufo, el derrape o el fastidio a los rivales, en un sistema de físicas empeñado en que no se corte la velocidad.

El "nitro", un clásico de la serie, se recarga a base de derrapes y rebufos (o *drifting* y *drafting*, que queda más *cool*): una barra mide el turbo disponible, y escoger bien los momentos en los que agotarla será una estrategia ganadora. En esta configuración de control, agita el mando cual palanca y el bólido saldrá disparado.

También a tener en cuenta es el sistema de daños. Cada vuelta repercute en el auto impidiendo, por ejemplo, la inyección turbo. Unos iconos dispuestos por la pista



1 EAM trabaja sobre 60 imágenes por segundo, y no quiere ni una menos. Esencial para un juego de velocidad.
2 Moviendo el mando en horizontal (o con el volante de Wii), con nunchaco, con mando de GameCube, con mando clásico... ¿con Wii MotionPlus?



Personal proveniente de Codemasters (expertos en carreras) refina el manejo de cada vehículo.



Deberás dominar los derrapes para mantener tu barra de nitro bien nutrida. Éste no responde igual que el Audi.



Haremos otra mención inevitable: algunos tramos nos recordaron a los mejores momentos de *Ridger Racer*.



En DS no se ve ni se juega nada mal. Se mantienen grafitis, derrapes, turbos... ¡y se suma la posibilidad de saltar al rival!

"SE PUEDE PASAR EL DAÑO AL CONTRINCANTE, EVITANDO QUE UTILICE SU NITRO"

Internamente llaman a EAM "El grupo Nintendo". Su especialización ha dado *SSX Blur*, *Skate It* o *Boogie*.

Para respetar los coches licenciados, las deformaciones por el daño en carrera se limitarán a rascaduras y lunas quebradas.

ES ALGO PERSONAL

"Tunning" artístico con la brocha Wiimando

Un equipo dedicado a la creatividad en EAM genera, cual *concept cars*, ideas que pueden o no implementarse en los juegos del estudio. El editor de *Nitro* surge de este grupo de mentes inquietas, incorporando un sistema de modificación con puntero y giros de muñeca que permite pintar a mano, colocar texturas, agrandar zonas estirando... ya verás.

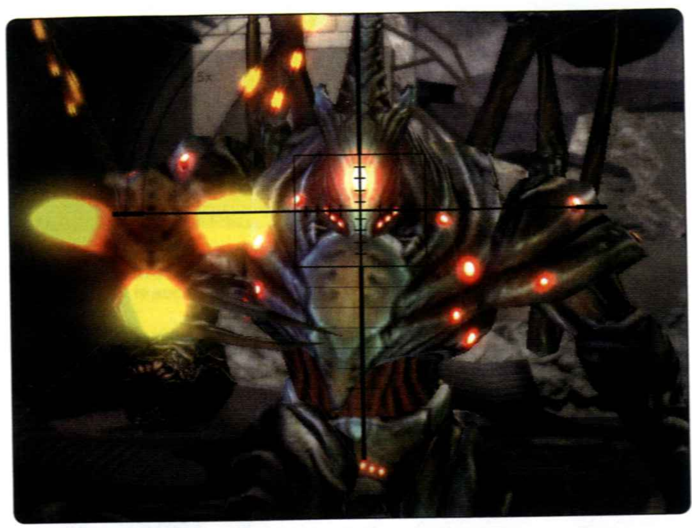
permiten reparar el coche con una sola pulsación de botón.
Lo interesante llegará con la incorporación de la técnica de selección de objetivo, mediante la que se puede pasar el daño al contrincante, evitando que te quite las pegatinas con un nitro eventual.

La policía, por su parte, bebe del pasado de la franquicia y añade un toque *GTA* con distintos niveles de dureza. Para que el piloto se deshaga de la persecución de la ley habrá distintos métodos, como llamar a un abogado en plena carrera. En el mundo virtual importa más la victoria que el carné por puntos.

Loco para Wii

Llegados a este punto, las capturas de pantalla que ilustran este texto comienzan a encajar con el puzle de ideas depositadas en el juego.
Como un estímulo añadido a una experiencia que se sabe y se quiere distinta, el diseño visual se ha planteado con aparente gusto sin perder el descaro o cierta agresividad artística. Los volúmenes característicos de los coches se exageran para dotarlos de más expresividad, mientras que la geometría se ajusta en cantidad a las posibilidades técnicas de Wii. Como una última inspiración, EAM ha pintado el mundo de *Nitro* con una paleta sin complejos que recuerda a *De Blob*, y del mismo plataformas ha tomado uno de los puntos más sorprendentes del juego: cada piloto está representado por un grafiti que va plasmando en los elementos de la ciudad a su paso, como una guerra de sprays a toda velocidad. El resultado es un sorprendente collage para decorar una competición repleta de tonalidades y texturas inverosímiles, tanto como esa velocidad impulsada por el *Motion Blur*.

Nitro quiere salirse de la ruta habitual con mucho estilo y el conocimiento de EAM sobre las tripas de Wii y su control. Una de las propuestas más rompedoras que hemos visto en el género debe estar en el calendario de pendientes de cualquier amante de los coches que posea una Wii.



Los Drudge tienen un aspecto tan poco original como su nombre.



Bienvenidos a la Factoría Genérica 5497-B. Jo, pero cuánto gris.



Este tipo parece tener el poder de la levitación. Y lo usa para tirar latas.



Podremos marcar cualquier objetivo, sin tener que apuntar. Los puristas no lo aprobarán.



Cuando nos disparan, la pantalla se vuelve roja. Buscad dónde esconderos y recuperad vida.



Para ser un juego de alienígenas, armas y explosiones, parece bastante soso.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** HIGH VOLTAGE **LAN.** JUNIO 2009

THE CONDUIT

Las hordas alienígenas nos rodean, y estamos tentados de gritar: "Pero ¡qué hacéis en nuestras Wii, malditas!"

Hay mucha gente emocionada con *The Conduit*, y sobre el papel podemos entender por qué. La Wii no está sobrada en lo que a shooters en primera persona se refiere, y éste en concreto está, técnicamente, muy por encima de la media. Tiene un gran sistema de control, entornos muy detallados y algunas armas interesantes. Pero si metéis el disco en vuestra consola, os parecerá que, comparado con los estándares del género en Xbox 360, PS3 y PC, se trata de un título lleno de clichés, falto de inspiración y digno de olvidar.

El guión del juego puede resumirse en "Expediente X y 24 se juntan en un aparcamiento". Somos un agente secreto llamado Mr. Ford, y con nuestro traje de rigor deberemos... bueno, todo es muy confuso, la verdad, pero era algo Supersecreto para el Gobierno. Un tipo misterioso, llamado John Adams[1], os manda a sitios, y en esos sitios deberéis disparar, lanzar granadas y pelear cuerpo a cuerpo. Junto a los enemigos humanos de rigor, nos enfrentamos a unos alienígenas llamados los Drudge, quienes deberían cambiar de nombre[2].

La dura esclavitud

Los FPS en Wii suelen jugársela en su sistema de control, y *Conduit* tiene una de las mejores jugabilidades que hemos visto hasta la fecha. Si, por lo que sea, no opináis lo mismo, cuenta con un amplio abanico de opciones de personalización, pudiendo hasta modificar la interfaz del juego. Las granadas se lanzan moviendo el nunchaco, y el cuerpo a cuerpo se realiza agitando el Wiimando.

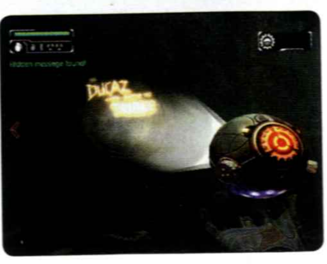
Según parece, habrá muchas armas; junto a las habituales escopetas y rifles, también habrá arsenal militar y del gobierno. Las armas del juego son, sin duda, divertidas, pero no del tipo "¡Oh, Dios, tenéis que ver esto!" que nos hizo sentir Turok hace tantísimo tiempo. Por dos motivos: primero, la física de los cadáveres de *The Conduit*[3] no es gran cosa comparada con



El nivel del viaje en metro, es raro. ¿Habéis viajado en metro hace poco?



Si habéis jugado a *Bioshock*, estas armas esféricas os serán familiares.



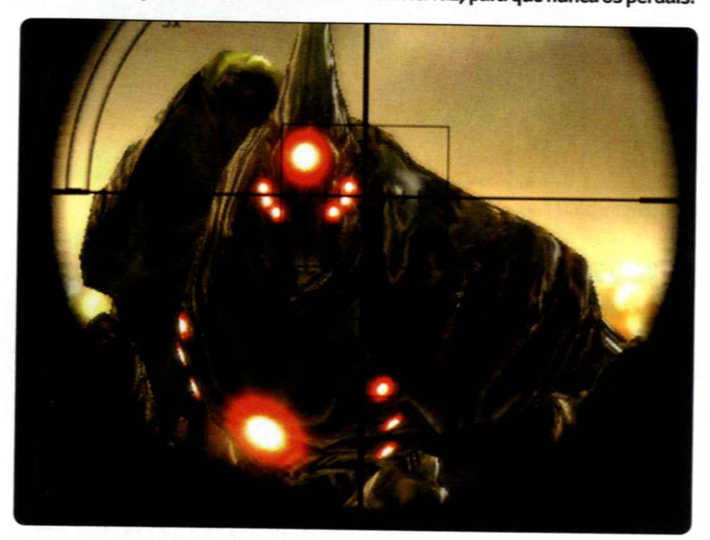
Mensajes, objetos y botones ocultos por encontrar con el Ojo.



1 Dato para los amantes de la historia: tiene el mismo nombre del segundo presidente de los USA. 2 En serio, es el peor nombre que hayamos oído. Significa "esclavos".
3 Física de cadáveres: una asignatura controvertida en la Universidad de Salamanca.



Vuestros objetivos están marcados en la interfaz, para que nunca os perdáis.



Lo más desconcertante de los Drudge es que parece que no tienen cuello.

TESORO NACIONAL



¡MUCHO OJITO!

El artefacto más atractivo que nos hemos encontrado es el Ojo que Todo lo Ve; sirve para encontrar palancas y objetos invisibles. La imagen es similar a ese ojo que aparece tras el billete de dólar norteamericano, fuente de infinidad de teorías conspiratorias.



El armamento alienígena del juego es extraño, orgánico y mortal.

"FALTA EL GORE, QUE SUELE SER EL ENCANTO DE ESTE TIPO DE JUEGOS"

los juegos modernos; y segundo, por la falta de gore, que suele ser gran parte del encanto de este tipo de juegos.

¿Por qué, Voltage?

Los entornos son mucho más variados que en la versión previa que hemos visto, pero tampoco se trata precisamente de *Metroid Prime*. Escenarios demasiado cuadrados, vacíos e inertes; carentes de vida, o en los que no hay nada más que hacer que dispararle a la gente y pulsar un botón extraño. Estamos hartos de decirlo (y nos tememos que sea un chiste interno de los desarrolladores), pero ¿bidones explosivos? ¿En un aeropuerto? Vamos, chicos, lo podéis hacer mucho mejor.

The Conduit está cargado de elementos de juego que no terminan de encajar en la acción pseudorrealista y que no parecen estar justificados por el argumento. Los enemigos dejan caer orbes amarillos al morir que, si los recogemos, recuperamos vida. No es que se aleje demasiado de las mecánicas de recuperación de energía de la mayoría de los FPS, pero se nos hizo un poco extraño.

Sega está potenciando mucho el multijugador online del juego, que a nivel de características es comparable a cualquier otro shooter de PS3 o 360. Conocemos ya tres modos de juego: Deathmatch, Team Deatmatch y Capturar la bandera, para hasta 16 jugadores; pero seguro que hay más todavía por anunciar. También usará Wii Speak.

Cierto es que la Wii no tiene demasiados shooters de calidad, pero, ¿sólo por eso debemos premiar cualquier cosa que salga porque los mejores ejemplos del juego no están disponibles para esa misma consola? Creemos que no. Lo cierto es que, si bien *The Conduit* puede ser maravilloso a nivel técnico, bajo la superficie parece ser el mismo correpasillos que ya hemos visto cientos de veces antes; y no es muy divertido. Pero quizá, las cosas cambien...



Los enemigos humanos son agentes secretos, soldados, y algún híbrido humanoalienígena.



¿A quién le importa por qué los Drudge han decidido invadir Washington? Vosotros disparad.

Bajo la armadura, no es más que un adolescente

Antes de conseguir la armadura, sois como Cenicienta, pero con ambición y ganas de matar.

PLAT. Wii **DISTRIBUYE** ATARI **ESTUDIO** CLIMAX **LANZ.** JUNIO 2009

OVERLORD
DARK LEGEND



El primer juego fue divertido, pero le faltaba un ingrediente vital: el hombrecillo de jengibre de Shrek. Pobre, que ha perdido sus botones.

Hacemos hobbits a la barbacoa, mientras les retorcemos los pezones...

Al ser un Señor del mal, siempre se corre el riesgo de que, antes o después, un grupo de héroes puritanos se pongan sus trajes y vengan a pegarnos una paliza, acabando con nuestro imperio de la oscuridad en un suspiro. Pero, bueno, es un riesgo aceptable en una vida llena de romper, quemar e intimidar.

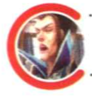
Overlord, que llegó a Xbox 360 y PS3 hace unos años, hizo la pregunta: "¿Qué haríais en un reino de fantasía con una horda de demonios a vuestra disposición?"; pero él mismo se contestaría: "Romper cosas y quemar a la gente, está claro". El mundo del juego tenía una ambientación de estilo Tolkien, con sus elfos, sus hobbits rechonchos y sus enanos borrachos. La historia se centraba en perseguir y acabar con los siete héroes que habían destruido nuestro reino y nos habían dejado medio muertos; pero lo mejor de todo era desatar el caos y la destrucción, ordenando a nuestros súbditos que destrozasen casas, matasen ovejas y, lo mejor de todo, que se emborrachasen para orinar en los caminos del reino.

Desgraciadamente, han eliminado lo de orinar[1], pero, en todos los demás aspectos, esta precuela exclusiva de Wii mantiene el mismo espíritu que su predecesor. Nos narra el origen del Señor del mal que protagonizó el primer juego, concretamente desde el día que cumplió 16 años y se puso por primera vez la armadura de Overlord.

Gnarl, tío

Una vez metidos en el traje, tendremos a nuestra disposición un puñado de demonios liderados por Gnarl, nuestro pequeño asistente personal, para que asedien un castillo y lo conviertan en una de nuestras propiedades. Al principio, nos preocupaba un poco el sistema de control, pero podemos afirmar que lo

¿Alguien quiere un poco de tarta de hobbit? Uhm, casi que no, gracias. Tienen pelo en los pies y viven bajo tierra; sería canibalismo.



1 Una víctima más de la imagen familiar de la Wii. 2 Al pedirles que destrocen un calabazal, algunos decidirán ponérselas en la cabeza. Qué curriños.



El demonio rojo puede reconocerse por su olor a chamusquina y sus ataques de fuego a larga distancia.

"PODREMOS ROMPER COSAS CON UN HACHA ENORME"

de apuntar y seleccionar se ha convertido en una alternativa satisfactoria. Básicamente, si hacemos clic sobre algo con el cursor, nuestros demonios irán/romperán/matarán lo que quiera que haya allí.

Mientras nuestras huestes están ocupadas rompiendo cosas, o poniéndoselas de sombrero[2], podremos dirigir al Overlord con el nunchaco, destrozando cosas con nuestra gigantesca hacha. Para impresionarnos, de vez en cuando nuestros demonios nos traerán regalos en forma de tesoros o de fuerza vital (la moneda que nos permitirá invocar a más demonios), gritando nuestro nombre y dando muestras de su devoción. En el original, se podía tener hasta 50 criaturas que nos siguiesen fielmente, y esperamos que se mantenga el número en esta versión. Y si os cansáis de ellos, siempre podréis sacrificarlos para recuperar vida.



Se han reciclado unos cuantos escenarios, pero este bosque oscuro parece ser completamente nuevo.



El Overlord tiene unos cuantos conjuros propios, como ataques de fuego y rayo. ¡Mola!

Huestes

Hay cuatro tipos de demonios: los marrones son los guerreros; los azules son los que pueden entrar en el agua sin morir; los verdes sobreviven e infligen daño de veneno, y los rojos son hábiles con el fuego. Los puzles suelen basarse en elegir a un grupo que se encargue de un obstáculo para seguir adelante. No tendremos ni que mover un dedo si no nos apetece, dado que ellos en masa son mucho más fuertes.

Codemasters ha insistido mucho en que *Dark Legend* no es un port, sino que es un juego completamente nuevo, creado desde cero para la Wii; pero nos recuerda mucho al juego original. Ojo, que lo decimos con la mejor de las intenciones. Gráficamente, el juego de la Wii se puede comparar con el de Xbox 360, y las acciones de los demonios son idénticas e igual de satisfactorias. Con las ganas que les tenemos a esos malditos elfos, estamos ansiosos por que llegue cuanto antes el mes de junio y sembrar el terror en el mundo.

Sacrificad sin miedo a las huestes. Son feas y no saben beber



A TODA MARCHA

Una nueva habilidad, sólo para la Wii





MUÉVETE, MUÑECA
El Overlord, insatisfecho con la humillación, puede lanzar a sus huestes con un fuerte movimiento del Wiimando, convirtiéndolas, básicamente, en granadas vivas. Mandad al pequeño bicho volando hacia los enemigos, y observad los explosivos resultados.





¡Hazte con todas! Hay 100 espadas por encontrar, cada una con diferentes ataques especiales y características.

Brrr Esas alas, esos pelos... es como mezclar los monos voladores de Oz con Steve Martin.

¡LO HEMOS PROBADO!



▲ Los combates contra jefes son bastante tradicionales: aprender la rutina, esquivar los ataques, atacar.



▲ *Muramasa* puede competir a nivel frenético con *Viewtiful Joe*. Moriremos y blasfemaremos mucho.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** RISING STAR **ESTUDIO** VANILLAWARE **LANZAMIENTO** PRIMAVERA 2010

MURAMASA
THE DEMON BLADE

La fusión entre *Ninja Gaiden* y *Wario Land* promete ser el juego más bello de ~~2009~~ 2010...

Qué haríais si sólo os quedasen 10 minutos de vida? Entre nosotros, David atacaría la máquina expendedora, cogería todas las chocolatinas y se pasaría sus últimos segundos engulléndolas bajo la mesa. ¿Que a qué viene esto ahora? Pues a que la demo de *Muramasa*, pensada para partidas rápidas en el Tokyo Game Show, sólo nos da 10 minutos para disfrutar de sus delicias. Menos da una piedra...

Un minuto: Vanillaware[1] ha creado un juego de belleza sin igual; un mundo 2D dibujado a mano muy rico, un baño de color que nuestros ojos agradecen. Las 2D permiten ese diseño artístico tan intrincado que fracasaría en un juego 3D. La demo comienza en un bosque de bambú, que se permite lujos de scroll parallax[2] sobre un fondo estático, ofreciendo una gran sensación de profundidad.

La fuerza de diez minutos

Dos minutos: Nuestro ninja (podremos elegir entre Momohime o Kisuke) se enfrenta a oleadas de enemigos que le asaltan a cada pocos pasos. El combate se reduce a una lista de movimientos bastante corta, pero aplicada con precisión quirúrgica. Con el botón A y el analógico tendremos de sobra para desatar distintos tipos de ataques.

Tres minutos: Se rompe nuestra espada. No pasa nada: tenemos dos más. Nuestros filos se deterioran con el tiempo, así que deberemos rotarlos para que se recuperen. Además, cada espada tiene su propio movimiento especial. La espada roja golpea varias veces a un mismo enemigo. La azul nos permite dividirnos en cinco y atacar. Eso sí, los especiales consumen la mitad de la vida de la espada.

Cuatro minutos: Llegamos a una ciudad tranquila; no hay enemigos, pero sí un montón de puertas con flechas de entrada brillantes.



Parece que el Juez de la Muerte hará un cameo



1 También han creado el sublime *Odin Sphere* para PS2. Empezaron trabajando en Atlus, en *Princess Crown* de SegaSaturn.
2 Es la técnica en la que un fondo con varias capas va cambiando de perspectiva al movernos, simulando profundidad 3D.



"NUESTROS OJOS DEJAN ESCAPAR UNA LAGRIMILLA: ES DURO DEJAR ATRÁS UNO DE LOS JUEGOS MÁS BONITOS DEL AÑO"

¿DE QUÉ VA ESTO, PUES?

Por el amor de Jackie Chan, ¿qué está pasando aquí?



Ya habéis leído los detalles gore; ahora hablemos de la historia. El juego está ambientado en la época Genroku (un periodo de grandeza artística en Japón), y cuenta la historia de un shogun tan sediento de poder que su maldad ha corrompido el mundo a su alrededor, dando origen a las malditas espadas demoníacas. Nuestros dos héroes parten en busca de esas espadas para usarlas contra los demonios del inframundo que pululan por la Tierra.



▲ ¿Por qué nuestros héroes son mucho más pequeños que sus enemigos humanos? Pobrecitos...



▲ Un gran juego para los amantes de lo japonés. Ojalá no se toque el estilo en la localización.



▲ Los escenarios son preciosos, y muy estilizados; no veremos estos sitios en los documentales de la 2.



Una forma poco habitual de afeitarse. Cada cual con sus manías...

En este juego deberemos explorar cada rincón del escenario; con la esperanza de encontrar alguna poción de vida nos adentramos en una casa de aspecto amable, con un fantasma con muy mal genio y que se pasa 30 segundos pateándonos el trasero.

Cinco minutos: La demo presenta fragmentos del juego completo, para que nos hagamos una idea general. Gracias a eso, podemos atravesar una cueva sombría, subirnos a las ramas de los árboles, y correr por caminos y puentes. Los escenarios, en varias capas, crean una gran sensación de movimiento, con más scroll parallax.

Seis minutos: Una pausa rápida para aprender a utilizar la salud. Nos dicen que la espada demoníaca está siempre chupándonos la vida (representada por una vela). Bastará con comer tartas para reducir la caída de la cera.

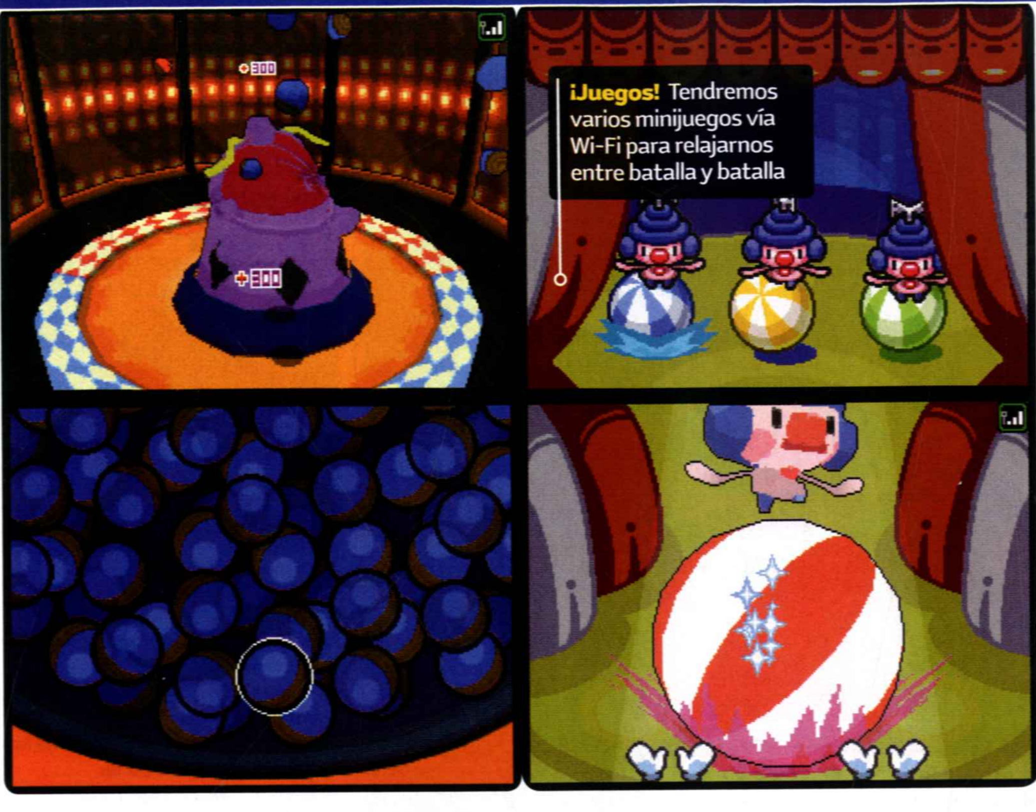
Siete minutos: Nunca pensamos que un campo de trigo nos pondría las cosas tan difíciles. Gracias al estilo de tinta de *Muramasa*, consigue transmitir vida propia y una densidad adecuada al escenario.

Quedan dos minutos

Ocho minutos: Atrás quedan los clanes ninja; tocan enemigos sobrenaturales. Lo que parecen ser paraguas saltarines, son en realidad geishas de la muerte ocultando sus intenciones. Peor todavía es la gran bola de polvo que se divide en 20 microversiones de sí misma, plagando la pantalla. Por no hablar del gigantesco jefe final, un demonio rojo que parece el Satanás de South Park.

Nueve minutos: Avanzamos rápidamente hacia nuestros últimos segundos de juego, cuando nos encontramos que un nivel en una cueva tiene múltiples salidas. Siguiendo con el espíritu explorador del juego, habrá varias rutas en cada escenario, de las que dependerá el mapa que podremos ver. Los viajes de Momohime y Kisuke también serán diferentes, por lo que el juego será el doble de largo.

Diez minutos: Y así termina la demo, con una imagen de Kisuke sobre las olas del océano. Nuestros ojos dejan escapar una lagrimilla en la despedida; es duro dejar atrás uno de los juegos más bonitos del año. Y pensar que quedan tantos meses...





Tener una mochila bien equipada será un elemento clave para vencer en los combates más complicados.



Hay tantos pokémon que para decidirnos cuáles usar acabaremos subiéndonos por las paredes.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** GAME FREAK **LANZAMIENTO** 22 DE MAYO

POKÉMON PLATINO

El Pidgeot de los huevos de oro

No hay tres sin cuatro. Desde que en 1998 salieran *Pokémon Rojo* y *Azul* para la Game Boy[1], ha sido tradición que poco después de la salida del tándem, ya clásico, de esta saga, se estrenara un tercer juego que completaba a los otros dos, añadiendo nuevas especies de pokémon, arreglando pequeños fallos o mejorando facetas del juego. Ocurrió con *Pokémon Amarillo, Pokémon Cristal* y *Pokémon Esmeralda*, así que la cuarta generación de Pokémon no se podía quedar sin ser una trilogía, y así nace *Pokémon Platino*, la versión revisada y mejorada de los magníficos Perla y Diamante.

¡Hazte con todos!

Los primeros compases en un juego de Pokémon ya son un verdadero clásico. Una villa tranquila con un afamado profesor de pokémon que vive al lado. Nosotros somos unos jóvenes entusiastas que tenemos muchas ganas de ser entrenadores. Junto con nuestro mejor amigo, y futuro rival, recibiremos de él nuestro primer pokémon y el siguiente paso será salir de nuestra aldea para explorar mundo y conseguir tantos de estos seres como podamos, derrotando de paso a los ocho jefes de gimnasio repartidos por el mundo y combatiendo contra los ambiciosos planes de una malvada organización.

¿Qué novedades encontrará un amante de los Pokémon en este cartucho? A la ya de por sí larga lista existente de especies (cerca de quinientas), se han añadido nuevas formas para algunos de los más poderosos, como Shaymin, que aparece accesible en sus dos formas, Rotom con cinco de ellas y Giratina en su forma original, que presta su imagen para la portada del juego.

A estas nuevas adquisiciones hay que sumar una larga lista de mejoras, tanto jugables como de contenido. Vuelve el Frente Batalla, con cinco zonas diferentes, donde podremos conseguir nuevos pokémon para mejorar nuestro equipo o ganar puntos para comprar



El uniforme de entrenador no deja de ser algo afrancesado...

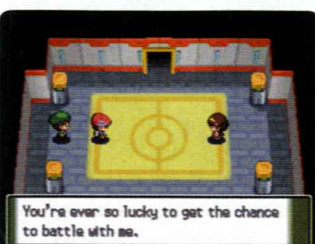


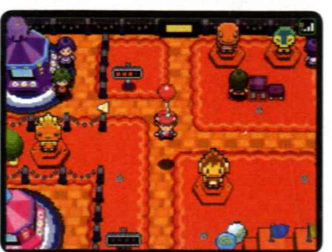
1 A Ash ya le ha dado tiempo de terminar la carrera y echarse novia. Pikachu está bien, gracias por preguntar.











"SE HA REVISADO AL ALZA LA DIFICULTAD GENERAL DEL JUEGO OBLIGÁNDONOS A PREPARARNOS PARA LOS COMBATES"



Visto así, no parece muy buena idea intentar derrotarle

accesorios y nuevas habilidades. La Plaza Wii-Fi aumenta su número de usuarios a veinte y podremos grabar vídeos de nuestras batallas para compartirlos. Además, se han añadido pequeños minijuegos; no todo es luchar.

Lavado de cara

El apartado visual ha recibido ligeras mejoras, tanto en los escenarios como en las animaciones de las batallas. Las rutas y las ciudades tienen nuevos modelos y colores y han cambiado las bases del Equipo Galaxia, así como el diseño de algún gimnasio.

También se ha revisado la dificultad general del juego, obligándonos a prepararnos para los combates y a no avanzar a lo loco, aunque sin limitar nuestra libertad de movimientos. Esto alarga la historia principal del juego, lo que no es en absoluto una mala noticia. Aunque es cierto que lo que convierte a este título en eterno es la posibilidad de competir y compartir con nuestros amigos.

Pokémon Platino no es un juego exclusivamente dedicado a los aficionados a la saga, sino a los amantes del rol y la lucha por turnos. Hay la suficiente variedad de contenido como para volver loco a cualquiera, pero todos los elementos están presentados con inteligencia para no abrumar. El sistema de combate es muy sencillo e incluye variaciones, como la lucha por equipos. Sólo el hecho de poder cambiar en cualquier momento a tu luchador por otro de los cinco que tengas a mano imprime variedad a los combates, obligándonos a adecuarnos a nuestro rival, ya sea hombre o máquina.

Estamos deseando poner nuestras manos[2] sobre la

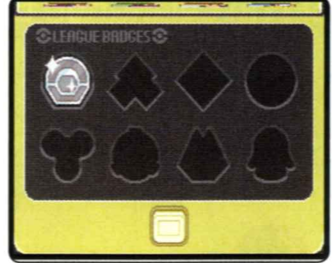
LA ESENCIA DEL JUEGO

Pokémon resumido en una sola imagen



Dos adversarios frente a frente, ambos experimentados y en tensión. Hemos cogido a un pequeño Chimchar y nos hemos ocupado de entrenarlo, de que no pase frío y hambre, de que se ejercitara día a día y no quemara las cortinas hasta convertirse en un fornido y apuesto Infernape capaz de enfrentarse a cualquier criatura que se cruce en nuestro camino.

A partir de ahí todo se decide en un único combate. ¿Podremos enfrentarnos al terrible poder de los pokémon legendarios? ¿Podremos derrotar al misterioso Giratina? La respuesta dentro de poco.



Ocho gimnasios y ocho medallas para mostrar nuestra valía como entrenadores.



2 Ramón ya le habla a su planta: la llama Charmander. El pobre todavía se hace un lío.

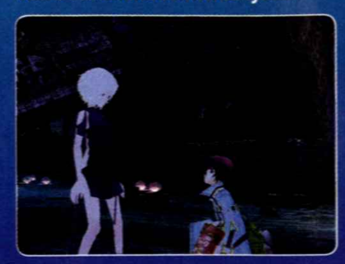
¡LO HEMOS PROBADO!



Ilumíname La linterna seguirá el puntero del Wiimando. Es algo extraño, pero moveréis a Seto con la dirección en que apunte su linterna; casi como el sistema de control de *Metroid Prime*.



▲ El título completo de *Fragile* es *Farewell to the Ruins of the Moon*. Vais a ver la luna con otros ojos...



▲ Según parece, en el futuro habrá escasez de tela; es la única explicación posible a ese trajecito.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NAMCO BANDAI **ESTUDIO** TRI-CRESCENDO **LANZ.** POR DETERMINAR

FRAGILE

¿El fin del mundo tal y como lo conocemos?



Jo, qué rodilleras más majas nos esperan después del apocalipsis

Hay una frase que odiamos: "Parece divertido. Para ser un juego de la Wii". Es un cumplido convertido en insulto, obra de una mente que lleva digeridos demasiados marines espaciales en alta definición. Pero si les pones *Fragile* (una aventura en la que Seto recorre en solitario una ciudad postapocalíptica), toda esa negatividad desaparece. *Fragile* es tan bueno que hasta los detractores se ven obligados a reconocerlo.

Al grano

Fragile consigue ofrecer una gran atmósfera. Jugar la carta del mundo postapocalíptico suele implicar montañas de escombros y mutantes; pero en Tri-Crescendo tienen otra visión más agradable de las cosas. La ciudad es parte de un mundo abandonado, no una distopía destrozada; la gente, simplemente, se marchó de allí. Maletines en el metro, grafitis en las puertas de los baños, periódicos a medio leer en los bancos... no son los restos de un mundo tras el lanzamiento de misiles. Hay pocos niveles que no estén iluminados por la luna; su importancia se nos presenta ya en el tutorial inicial, en el observatorio, cuando Seto abandona el recinto y se encuentra con un parking medio inundado que recuerda a un estanque. Diseñado con una técnica que es casi, pero sin llegar a serlo, cel-shading (dibujado a mano, pero sin aspecto de dibujos animados), es uno de los juegos más bellos que hemos visto.

Fieros perros recorren la ciudad y están ansiosos por pegarnos un buen mordisco. Seto puede enfrentarse a ellos con instrumentos que ha recogido por el mundo, o que ha comprado a un extraño y misterioso vendedor (ver En la Pollería), pero no contéis con catanas, porque lo más parecido que nos hemos encontrado fue



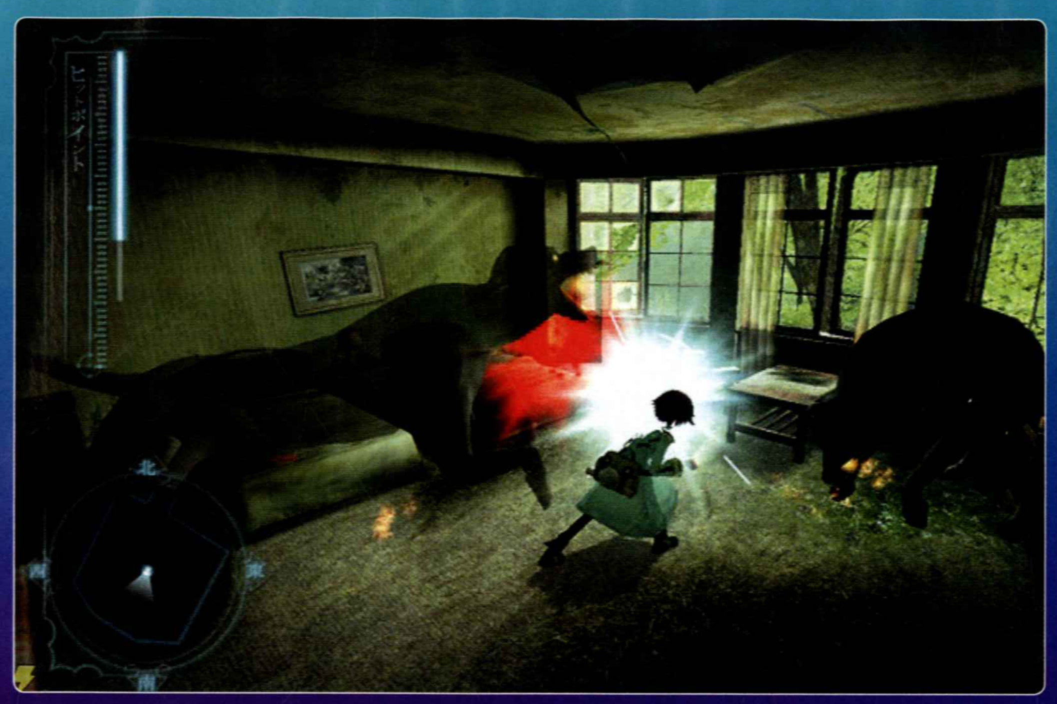
▲ Oiréis a los enemigos antes de que aparezcan; tan sólo prestad atención.



▲ Ésta es nuestra amiga del escondite[1]. ¿Y ese borrón negro?



1 Una anécdota de Ramón jugando al escondite: se escondió en unos arbustos y esperó a ver si le encontraban. El fallo es que estaba jugando solo, y allí se quedó tres días. Dicen que le criaron unos lobos y que luego fundó Roma.


Posteriormente, encontraréis lanzas, hachas y armas de fuego para mejorar el arsenal. ¡Tomad ésta, dinofantasmas!

una espada de kendo de madera. Las ramas de los árboles serán lo habitual.

Los combates en tiempo real podrían estar algo mejor, ya que los indicadores de HP son difíciles de leer, y su desarrollo es caótico. Las tácticas de los enemigos suelen basarse en dar vueltas, como es el caso de los perros, que se ponen a correr en círculos a nuestro alrededor antes de atacarnos. Las armas se deterioran con el tiempo, pero, salvo cambiar de palo, no tendremos grandes retos.

En antena

Fragile no se basa en los combates. Se trata de contar una historia. En un mundo muerto, Seto se encuentra con muy poca gente. Lo habitual serán chicas pálidas, mercaderes y niños fantasmales. Su mejor amiga será una radio y una voz femenina que le guía por el camino. ¿Quién es esa mujer misteriosa, y cuáles son sus intenciones?

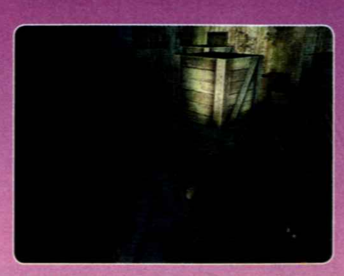
Para oír la radio, deberemos acercar el Wiimando a la oreja, y se escuchará a través del altavoz, con un efecto de interferencias para resultar más realista. El altavoz ofrece varios usos estéticos, como reproducir sonidos extraños, cada vez más intensos según nos acercamos a la fuente.

"SIN EMBARGO, FRAGILE NO SE BASA EN LOS COMBATES. SE TRATA DE CONTAR UNA HISTORIA"

Descubriríamos que nuestra compañera de juegos fantasmal está unida a una serie de efectos personales, que nos llevarían hasta su habitación. Al cogerlos, podemos escuchar charlas del pasado y vivir recuerdos ocultos, gracias a lo cual podemos empezar a comprender la historia de esta ciudad fantasma. Hay muchos detalles inteligentes en *Fragile:* la forma de presentar un mundo abandonado, el apartado gráfico, la presentación del argumento... Detestamos nuestras limitaciones lingüísticas en japonés, pero a nivel jugable estamos muy satisfechos.

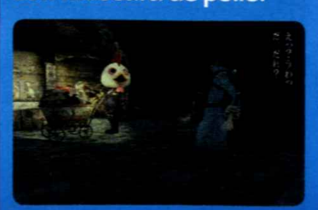
En nuestro pueblo dicen: " Si el cielo es rojo por la noche, lucharéis contra un pastor fantasma". O algo así.


Nuestro primer obstáculo serán medusas espectrales. Practicad pegándoles con un palo.


La imagen no es gran cosa. Creednos cuando os decimos que es MUY ATMOSFÉRICO.

EN LA POLLERÍA

No, no van por ahí los tiros, guarrones. Es que el tendero es un hombre con máscara de pollo.


Al recorrer el mundo, sólo os encontraréis con este extraño mercader y sus terroríficos ojos rojos y brillantes. Sin duda, fue a la misma universidad que el Buhonero de *Resi 4*.


Un toque encantador: los objetos se representan como sellos, y en el inventario sólo cabe un determinado número. Las interrogaciones podrían ser oro, o botas de mendigo.


Si resulta que era oro, cabezapollo nos las intercambiará por armas y comida saludable. Cada objeto que encontremos quedará registrado en la libreta.





Pastel de monstruo El juego se basa en trocear criaturas en montañas de miembros y sangre. Fijo que será para mayores de 18.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** EA **LANZAMIENTO** POR CONFIRMAR

DEAD SPACE
EXTRACTION

Fusión de terror y cirugía estética

Electronic Arts triunfó el año pasado con *Dead Space* para Xbox 360 y PS3, aunque llegaría en medio de una auténtica avalancha de juegos de calidad, por lo que pasaría más inadvertido de lo que se merecía por su calidad[1].

Puede que a la versión para Wii le vaya mejor. A diferencia del original, *Extraction* es un shooter "guiado" en primera persona, por lo que no podremos recorrer libremente los escenarios. Sí será posible interactuar con objetos, y según lo que hagamos durante los niveles, usaremos rutas alternativas.

Recuerda mucho a un juego tipo *The House of the Dead: Overkill*, pero *Dead Space* tiene un ritmo mucho más lento, cuya emoción proviene de los enemigos que salen de la nada y de repente, en vez de estar todo el rato disparando.

El original está ambientado en una gran nave espacial enviada en busca de minerales valiosos en un planeta lejano. Tras descubrir un artefacto misterioso, la tripulación muta en unos monstruos horripilantes, y un hombre debe devolver la reliquia al planeta antes de que una secta se la lleve para infectar la Tierra.

Anteriormente...

Extraction es una precuela ambientada en la superficie del planeta, antes de que llegue la ayuda, así que podremos ver más sobre el lugar de donde salió el artefacto y qué pasó con los mineros que lo encontraron.

También podremos desmembrar a los monstruos con un arma que se puede orientar en vertical u horizontal. Para acabar con los necromorfos, lo mejor es disparar a las extremidades, pero nunca a la cabeza, ya que eso sólo los pone de mal humor.

Extraction luce un gran aspecto, y cuenta con un modo para dos jugadores, pudiendo compartir el terror con un amigo, así como las zonas de gravedad cero[2]. Prometedor.



Esto es lo que pasa cuando trasteáis con artefactos alienígenas. Si encontráis uno en el patio, malo.



Algunos necromorfos son altamente inflamables, aunque en el original el combustible era escaso.



Cortadle las piernas y mirad cómo el torso se arrastra hacia vosotros. Dejadle sin brazos también.



Al limitar el juego a unos cuantos caminos, EA puede potenciar la calidad visual. Tiene muy buena pinta.



1 Estuvo bastante tiempo en desarrollo para la primera Xbox, pero luego se adaptó a las nuevas consolas. Sabiendo eso, ¿por qué no tuvimos el juego completo en Wii? 2 En el original, había muchas secuencias de gravedad cero, que nos permitían saltar al techo con las botas magnéticas, y había zonas sin aire. ¿Lo veremos también en Wii? Tal vez.



¡Guerra de palos! El kendo es uno de los diez deportes, y la forma más civilizada de jugar con espadas que conocemos. Dos golpes limpios ganan.



En el esquí debemos mover el Wiimando con ritmo para dirigir al esquiador antes del salto ganador.



Nunca creímos que llegaría el día en que veríamos natación sincronizada en una consola. Muy, muy raro.



Las pistas de las carreras de superbike son bastante difíciles, aunque solo hay tres.



Tenéis que coger el mando como un dardo pero también necesitáis pulsar B, así que es un poco complicado.



Nos peleamos con el patinaje de velocidad basado en el ritmo, pero igual es porque pasamos del tutorial.



La petanca es uno de los mejores juegos, con controles como los del golf de *Wii Sports*. Y con más Adidas.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** KONAMI **ESTUDIO** HUDSON **LANZAMIENTO** MAYO 2009

SPORTS ISLAND 2

Como el canal de deportes, pero con más juegos de pelota

Lo cierto es que nos gustó el primer *Sports Island*. Proporcionaba una agradable variedad de actividades deportivas que utilizaban controles simples pero eficaces, e introdujo el curling en el mundo de los videojuegos. Algo bueno, digáis lo que digáis.

Por desgracia, el curling ha desaparecido en la secuela, reemplazado en espíritu, que no en esplendor, por la petanca. De hecho, los 10 deportes son nuevos, aunque todos estén relacionados con los del juego anterior.

Sombra en el agua

El año pasado teníamos voley playa; este año, balón prisionero. En vez de tiro con arco, dardos. Los palos de esquí se cambian por tablas de snowboard. El tenis sustituye al bádminton; etc.[1] La "sorpresa" del año pasado era el patinaje artístico, donde podíais realizar los movimientos con el Wiimando cuando aparecían las piruetas para trazar vuestro camino al éxito. Aquí se riza el rizo: natación sincronizada.

¿Que si es un deporte? Es olímpico, así que debe serlo. En la piscina aparece vuestro avatar con un anillo alrededor. Otros anillos aparecen un poco más lejos y empiezan a cerrarse como en *Ouendan*. Cuando los anillos se encuentran, moved el Wiimando y realizaréis un movimiento. A no ser que calculéis mal los tiempos, claro. Con la música clásica de fondo es, en cierto modo, hasta terapéutico.

Todo es muy sedante (o mortalmente aburrido, según vuestro punto de vista) en la piscina y en la pista de bolos, pero hay mucha acción en la pista de hockey sobre hielo y las carreras de velocidad. Como con el juego anterior, los eventos están equilibrados, y el modo principal de 10 eventos ofrece un buen ritmo.

Liga de campeones

También podéis participar en un solo evento contra equipos controlados por la máquina. Hay una gran cantidad de opciones en el juego, desde el nivel de dificultad hasta el número de rondas por evento, pero todo esto estaba ya en el anterior. Es mejor jugarlo con amigos, pero no discutáis por el color de vuestros bañadores.[2]

1 El fútbol se convierte en hockey sobre hielo, el supercross en carreras de velocidad, el patinaje de velocidad en carreras de karts, y el baloncesto deja su plaza al... kendo. Vaya, eso nos arruina la teoría. 2 Todos los equipos son iguales, sólo cambia el color.

¿ISLA FANTASÍA?

Obviamente, el primer *Sports Island* fue un éxito; de no ser así, no tendríamos una secuela. ¿Habrá más? Quizá. Si es así, esperamos que añadan algo picante a la lista de juegos. Queremos ver un juego de planchado extremo, sumo, carreras llevando a las esposas a la compra, carreras de camellos, y una tomatina. ¡Y que vuelva el curling, por supuesto!



Demasiados pasteles en las oficinas de NGamer.



Recoge estrellas golpeando en el momento justo y acumúlalas para asestar el especial. No te atontes, que te las pueden quitar a leches.



¿Tan difícil era utilizar una cámara como ésta? Next-Level no la ha inventado, pero cierto es que la ha "clavado" en esta versión.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** NINTENDO **ESTUDIO** NEXT-LEVEL GAMES **LANZAMIENTO** 22 DE MAYO

PUNCH-OUT!!

Y no tiene admiraciones suficientes

En NGamer estamos creando el primer club de fans de Next-Level Games[1]. Tienen algo del sabor de los clásicos pero llevado a las consolas Nintendo. Eso sí, con estilo propio. No nos lo estamos inventando: podría decirse que los juegos de fútbol de Mario, únicos en su especie, son un homenaje moderno a la forma de juego de *World Cup*, pero con *Punch-Out!!* el trabajo ha sido directo y muy arriesgado[2]. Tras vencer a los primeros rivales presentados al público, Little Mac nos cerciora por teléfono que lo del club de fans es una apuesta segura.

Boxeo de ayer, boxeo de hoy

Aquí no se ha hecho una adaptación a lo loco (pero sí alocada, claro), no se ha creado un control de tal profundidad que haya que estudiarse el tutorial, porque *Puch-Out!!* va de sencillez, de aplicación segura del concepto derecha-izquierda que tan bien quedaba en la limitada era de los 8 bits.

Esos golpes pueden ser tus manos, reconocidas por Wiimando y nunchaco en una de las mejores implementaciones que hay para llevar a la pantalla los gestos de puñetazo, recogidos en el juego con precisión y agilidad, haciendo de *Wii Sports* un recuerdo para olvidar. Y también pueden ser, como fuera en la NES, la pulsación alternada entre los botones 1 y 2, para felicidad de los nostálgicos. Bloquear/esquivar lo lleva la palanca/cruceta, y A activa el golpazo especial.



Sólo le falta un cartel luminoso. Pero no te confíes: sus puños-sandía pueden hacerte picadillo.



Los rings parecen similares entre sí, pero la oscuridad dejará el protagonismo al combate de dibujos.



Después de ver esto... búscate un buen esparrin

Aparte del control, un buen *Punch-Out!!* debía recuperar el proceso de tuya-mía hasta encontrar el punto débil del rival, y de momento no podemos estar más contentos con lo visto, calculando tiempos, esquivando, asestando golpes en momentos clave y, sobre todo, viendo la expresión de cada personaje caricaturizado tanto en su apariencia como en su estrategia.

Nintendo promete cantidad de material de juego, y NGamer promete uso opcional de la Wii Balance Board. Ya entrenamos para disfrutar con esta parodia y confiamos en que el estudio sepa ajustar tan bien el multijugador y la dificultad como en anteriores trabajos.

1 David no deja de recordarnos que tuvimos que hacerlo ya cuando el *Mario Football* de GameCube....
2 Consultad el especial retro de la serie en NGamer 16 para haceros una idea de su legado. ¡Los fans no consentirán ni un despiste!


Active tiene un modo cooperativo: el dolor compartido es menos dolor, ¿o no?


Si decides rajarte, siempre puedes saltarte un ejercicio.

PLATAFORMA WII **DISTRIBUYE** EA **ESTUDIO** EA CANADÁ **LANZAMIENTO** 20 DE MAYO

EA SPORTS ACTIVE

Estar en buena forma física cuesta, y aquí vas a empezar a sudar

Con *Wii Fit* se plantearon algunas dudas sobre si era un videojuego o simplemente software de entrenamiento que utilizaba una consola. Con EA Sports Active la pregunta es hasta qué punto este programa de entrenamiento se puede considerar un juego. Es cierto que incluye algunas opciones que pueden llevar a considerarlo como tal[1], pero lo cierto es que aquí se trata de ejercicio puro y duro, sin enmascararlo bajo la excusa de mejorar tu punto de equilibrio ni conseguir ningún nirvana físico-mental.

La primera vez que juegues deberás tomarte tu tiempo, ya que tienes que decidir el aspecto de tu personaje, tu entrenador y hasta el tipo de música que quieres escuchar, además de rellenar la consabida ficha con peso, altura y tus hábitos de vida. ¡Avergüénzate de no haberte movido más ayer!

Éste sí, éste no

Hay unas tablas de ejercicios ya preparados, y lo mejor es que no tienes por qué hacerlos todos, ya que puedes descartar aquellos que menos te apetezca hacer. Eso sí, verás cómo bajan las calorías que perderás al hacer cada tabla. Más interesante es la opción de establecer tu propia selección de ejercicios. Y cuando te canses de machacarte todos los músculos, puedes hacer una encuesta sobre estilo de vida y nutrición, para comprobar cómo lo estás haciendo de mal, más que nada.

El entrenador o entrenadora va marcando el ritmo y tienes que repetir sus movimientos utilizando la detección de movimiento de los mandos de Wii y la Balance Board (de forma opcional) para ver si lo haces bien. En algunos ejercicios deberás utilizar las cintas que vienen con EA Active; una sirve para hacer resistencia al movimiento y la otra fija el nunchaco a tu pierna. Esto último es un detalle que se agradece, porque da la sensación de que capta tus movimientos con más precisión. En *Active* no encontrarás el mismo sentido de diversión que con *Wii Fit*, pero su nombre sí que hace honor a lo que ofrece; más que activo, estarás hiperactivo.


1 Algunos entrenamientos son deportes, pero cuando patinas no sientes que lo haces por placer, sabes que se trata de fortalecer los glúteos.


Active incluye ejercicios relacionados con entrenamiento de baloncesto, tenis, béisbol, patinaje, voleibol y baile.


En pantalla tienes las calorías que vas quemando y el tiempo que inviertes en cada ejercicio.


El avatar replica tus movimientos con bastante fidelidad.

30 DÍAS DESPUÉS

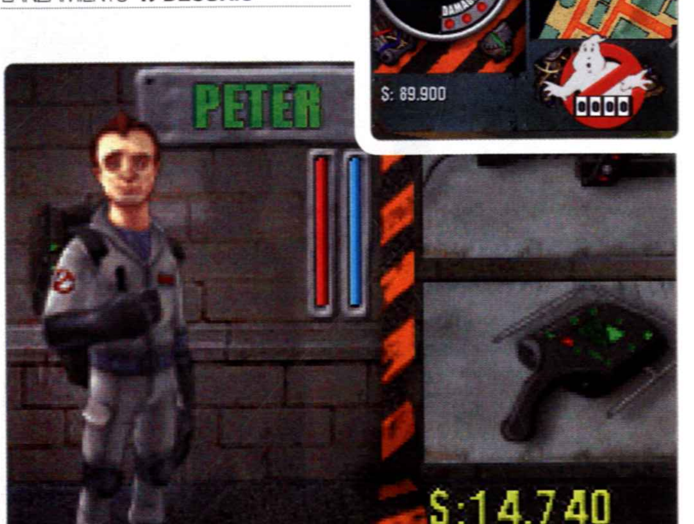
El modo Desafío 30 Días te propone mejorar tu forma física en un mes (¿qué esperabas, que durase mes y medio llamándose 30 Días?). Cada día tienes una serie de ejercicios que el juego elige en función de cómo lo hayas hecho el día anterior. Son 20 minutos diarios. Se supone que día a día verás cómo vas mejorando y eso te animará a seguir entrenando.


¡Yupiii!, de vez en cuando te toca un día de descanso.

CAZAFANTASMAS

Detectamos actividad paranormal en nuestro bolsillo trasero. Hmmm...

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	RED FLY
LANZAMIENTO	19 DE JUNIO



Hay que encontrar objetos, comprar piezas y estar al tanto de los 4 protas.



El puntero describe la dirección de tu rayo de protones, pero esto ya lo imaginabas.

Nos encanta cuando se estudia cada consola en los proyectos multiplataforma. En unas partidillas a *Cazafantasmas* en su versión DS descubrimos cómo se le ha querido dotar de carácter propio en la portátil, como ocurre con la de Wii.

Primero, y más emocionante, conducimos el ECTO-1 por la ciudad (ihasta parece que se podrá usar el rayo desde el coche!). Después, la vista cenital aporta un toque estratégico, pues aquí sí podemos manejar a los verdaderos cazafantasmas, darles órdenes, cambiarles el equipamiento y afrontar la aventura desde la gestión de recursos y la exploración. Nos hubiera gustado disparar en primera persona, pero esta idea pinta muy original.

WE ROCK: DRUM KING[1]

"Sin costosos periféricos", pero con algo de virus *Wii Music*

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	DIGITAL BROS
ESTUDIO	DEL
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

En realidad, la idea de *Drum King* lleva dando vueltas desde que se conoció el mando de Wii. Con Wiimando y nunchaco o, más realista, dos Wiimandos, el juego invita a darle a la batería virtual con ritmo y precisión, dejando que las muñecas sean la unión con la música. Así pensado, como aquel vídeo de demostración de Wii, es una propuesta muy sugerente.

La complicación llega cuando apetece más reto y se sigue la fórmula de *Wii Music:* como no se pueden elegir los platos con el movimiento (y no se está tocando físicamente), la operación se hace combinando botones... algo que nos preocupa mucho más que la BSO de palo. Veremos.

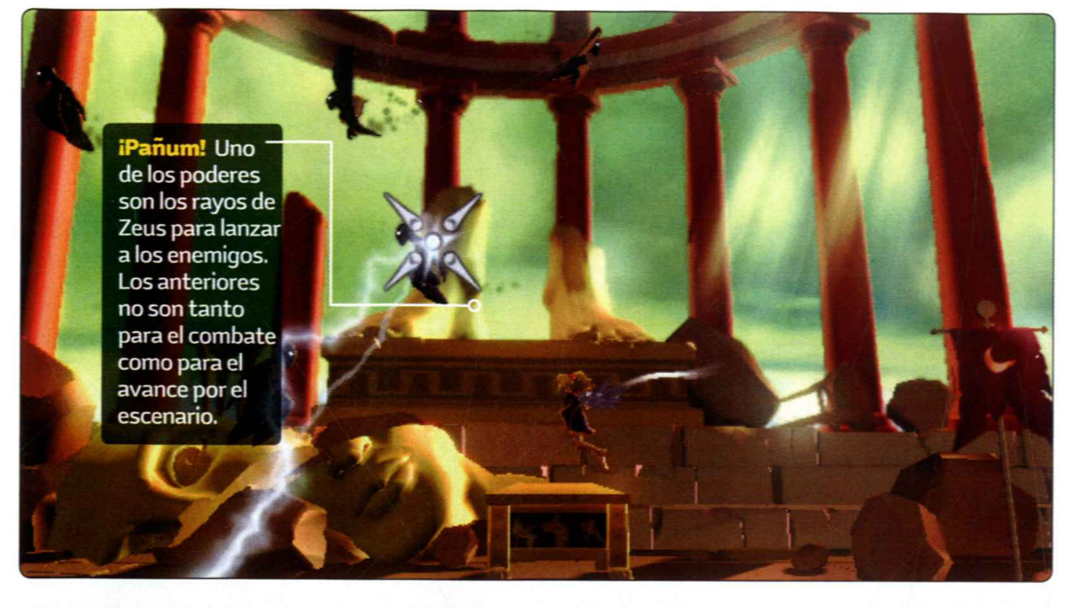


Weee will, weee will, ROCK YOU! Weee rock, weee rock, DRUM KING!



De la especie de *Rock Band,* pero sin baquetas. Mira todo lo que hay que pensar.

1 No confundir con *Don King El Boxeo* (review en este número). Ni con Donkey Kong, que también es de ritmo. Ni con *We-Cheer, Ski o Love Golf!* Ni con *Rock-Revolution, Band,* etc, etc, etc.



¡Pañum! Uno de los poderes son los rayos de Zeus para lanzar a los enemigos. Los anteriores no son tanto para el combate como para el avance por el escenario.



Ilustraciones como ésta, "tipo ánfora", cuentan el principio.



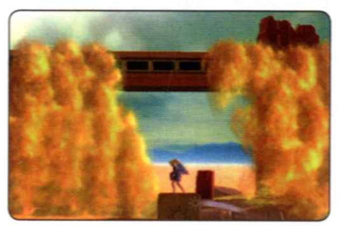
No dejarás de acordarte de De Chirico y Dalí durante el juego.



Mitología griega en enemigos con nombres tan de moda como Arpía, Hidra o Sátiro.



Planear-saltar combinando A y Z es una estrategia a dominar para las secciones más complicadas.



Hay efectos de luz y partículas muy finos para tratarse de un producto casi casero. Olé.



En la mano de los dioses. Cada uno te otorgará un poder. Zeus te habla desde su imagen en una estatua.

PLATAFORMA WiiWare **DESARROLLA** OVER THE TOP GAMES **LANZAMIENTO** MAYO 2009

ICARIAN KINDRED SPIRITS

Subirá volando al Olimpo de los dioses de WiiWare

Cada vez que nos encontrábamos con los chicos de Over the Top[1] se nos contagiaba la ilusión con la que están terminando su primer juego juntos. Ciertamente, no es algo difícil considerando lo que estos cuatro todo-en-uno están conjugando en *Icarian*, porque han interpretado el mensaje de WiiWare como los mejores: lo importante es la idea, y con ella todo es posible.

Guiño divino

Para ellos las comparaciones no son odiosas, porque siempre se han presentado con humildad y vergüenza. Que la ignorante red de redes dijera que esto se aprovechaba de los rumores de *Kid Icarus* vino bien para darse a conocer, lo mismo que luego el sistema de juego se comparara a *LostWinds*, algo que les elogia. Pero con ver a Nyx (la protagonista) en movimiento unos minutos queda claro que éste es un juego con carácter propio y que ese carácter puede convertirlo en un nuevo clásico del Canal Tienda.

Esencialmente, se presenta un recorrido de plataformas, y desde aquí el trabajo se ha ajustado convenientemente con un control de saltos-planeos alados muy propio. Los escenarios, desolados mundos de contrastes y ruinas, parecen capaces de retar a la hora de saltar o esquivar, y de esconder suficientes extras para que la aventura se alargue.

La caída del sol tiene más significado del que parece, y mientras se acerca la noche, Nyx recorre el camino aprendiendo nuevos poderes divinos (en el puntero) para poder encontrar a su amigo[2]. Un curioso sistema de físicas permite soplar viento para dirigir el fuego, impulsar a la mujer alada a cornisas imposibles o mover elementos del escenario como tirando de un cable invisible.

Ritmo celestial

Para completar la oferta, las secciones de saltos se intercalan con problemas para seguir adelante, escogiendo la forma de protegerse o de alcanzar la salida. Pero lo que más nos atrae de *Icarian* es su forma de transmitir. Será por su cuidado acabado artístico y técnico, quizás por su forma de sugerir riesgo manteniendo la calma... o, simplemente, por su sencillez.

1 Es lo que tiene que vivan/trabajen en Vallecas, que podemos darles la brasa cada dos por tres. 2 Que es Ícaro, que como sabéis se pega un batacazo desde las alturas al quemarse las alas... ¿quién le mandó al padre hacerlas de cera? ¿Cómo estará al final del juego?

MÚSICA DE CINE

El cuarteto español dice que lo eligieron por su afinidad a los instrumentos griegos, y la verdad es que el joven compositor Steven Gutheinz parece haber aplicado con mucho gusto su ya amplia experiencia en películas y cortometrajes. Relajación, misterio, divinidad... Para muestra, una muestra: *http://tinyurl.com/caehrh*



Una elección perfecta para recorrer el páramo griego.

NINTENDO DS TIMELINE: 2004

20 de enero 2004: Se anuncia DS bajo el nombre clave de, ejem, "Nintendo DS".

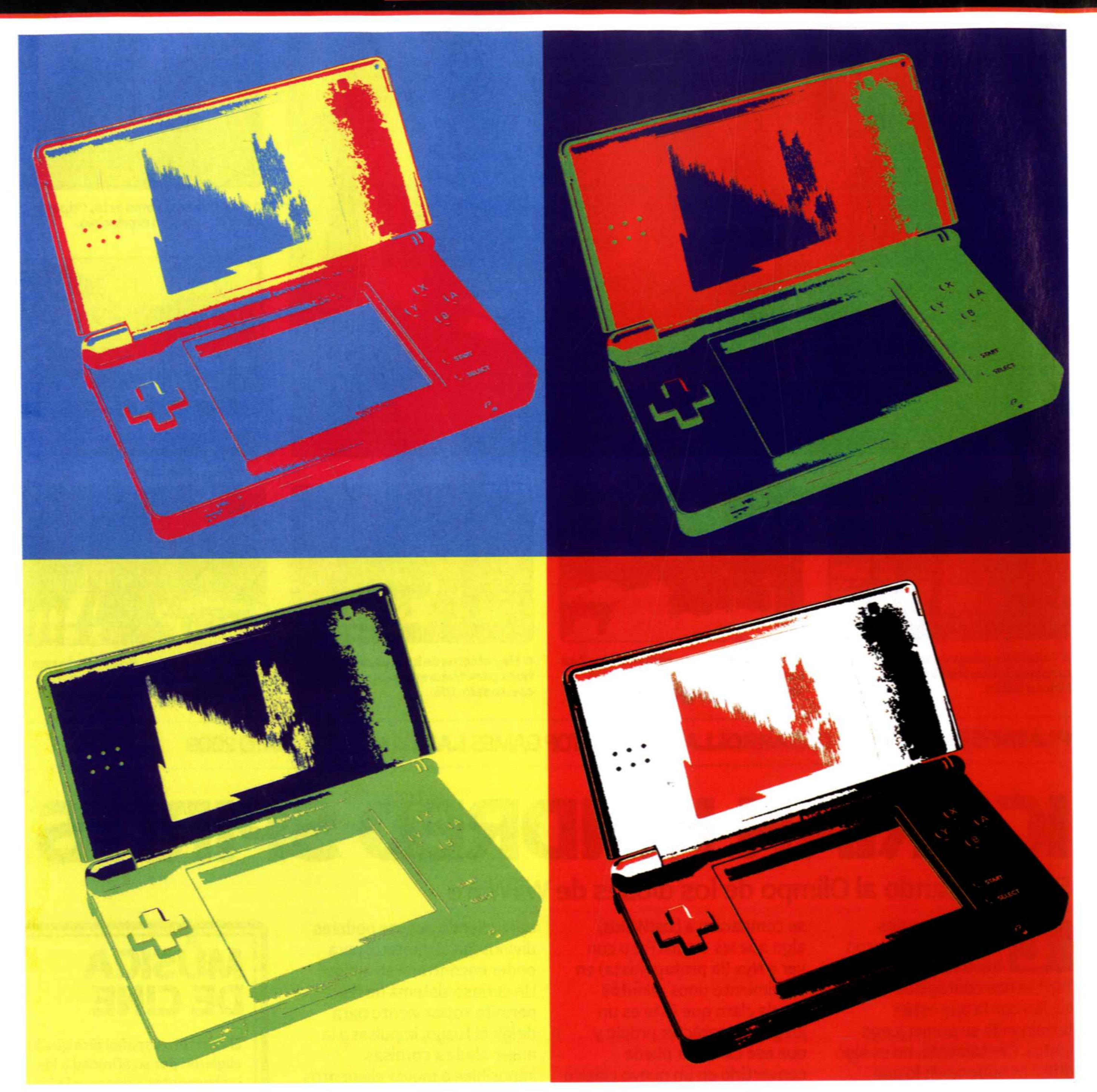
Mayo 2004: Se muestra en el E3 un Prototipo de DS, se confirma que se llamará Nintendo DS.

21 noviembre 2004: Sale a la venta DS en EE.UU. Sí, antes que en Japón.

Noviembre 2004: Nintendo dice que cambiará cualquier DS que tenga *un solo* pixel muerto en cualquier pantalla.

2 diciembre 2004: DS sale en Japón... los jugadores japoneses no se inmutan por las revelaciones sobre el pixel muerto.

24 diciembre 2004: Un padre en Texas vende tres DS en eBay. Iban a ser el regalo de navidades para sus hijos pero los niños se portaron mal. Eso les enseñará.



UN TOQUE GENIAL

Cuatro años, tres versiones, dos pantallas. Homenajeamos a las DS de ahora y de antes...

2005

11 marzo 2005: DS sale en Europa, años luz después de salir en el resto del mundo.

27 de junio 2005: Un millón de DS vendidas en 4 meses tras el lanzamiento.

2006

26 de enero 2006: Se anuncia DS Lite. Se dice que tendrá las pantallas tan brillantes que se verán desde el espacio.

2 de marzo 2006: DS Lite sale en Japón. Lo de las pantallas era verdad.

9 de junio 2006: *Brain Training* sale en Europa. Tellybloke Amparo Baró protagoniza el anuncio, cada vez se la ve con las neuronas más en forma.

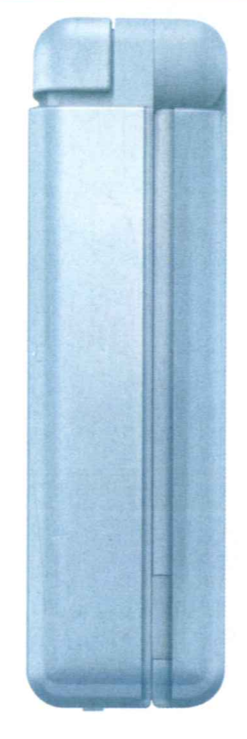
11 de j unio 2006: DS Lite a la venta en EE.UU. Bueno, ya fueron los primeros con la DS original, ¿no?

23 de junio 2006: DS Lite sale en Europa, no a tantos años luz después del resto del mundo.

Julio 2006: Nintendo dice que arreglará las DS que se partan. La Lite sale gratis, ya que un 0,02 por ciento sufre este pequeño fallo.

Septiembre 2006: Las ventas de *Brain Training* vuelven a subir con el anuncio de Amparo Baró y Javier Cámara.




Cuatro años con las dos pantallas. La DS, al menos para los jugadores europeos, nació hace poco más de cuatro años, el 11 de marzo de 2005, y, puestos a celebrarlo, ¿por qué no esperar a una fecha más redonda, a los cinco años que cumplirá en 2010? Bueno, "cuatro años con dos pantallas" sonaba bien. Y, más importante aún, llegan unos cuantos grandes juegos de DS para recordarnos que no importa que Wii nos maltrate; siempre estará DS para hacernos felices. DS, te ama.

Anunciada en público el 20 de enero de 2004, la DS fue un niño grandote. Pesó 275 gramos y feo, pero se hacía querer porque tenía dos pantallas y era táctil.

Por mucho que Nintendo hablase del atractivo físico del Artista Ahora Conocido como DS Mola (cuando la web la llamaba "de bolsillo" suponemos que hablaba del de los payasos), sólo los jugadores se sintieron atraídos al principio.

Los datos cantan

Los gráficos no son una buena forma de celebrar un cumpleaños, pero los hechos hablan por sí mismos: 14,42 millones de DS vendidas en 2005 son una buena cantidad, pero los 21,18 millones vendidas en 2008 le deben bastante a la llegada mundial de la más fina DS Lite entre marzo y junio. Los 29,18 millones de 2007 y los 31,80 de 2008 mostraban que al público cada vez le gustan más los dispositivos finos. En total, en unos cuatro se han vendido 97 millones de DS, a 20 millones de las ventas totales de Game Boy.

Por eso Reggie Fils-Aime hizo una pausa en el escenario para disfrutar de las cifras impresionantes. Pero la DS es más que datos de ventas. Por cada *New Super Mario Bros* a la venta hay diez juegos que merecen la pena y no tienen que ver con Satoru Iwata y que son los que la han convertido en nuestra consola.

El poder de dos

No debemos olvidar que, pese a todos los nombres que ha tenido –Proyecto Nitro, DS, DS Lite–, sus iniciales la definen: "Developer´s System" ("Sistema de desarrollador"). Vale, para las madres también significa "Dual Screens" (Doble Pantalla"), pero Nintendo no la nominó pensando en ellas, pensaba en nosotros. La llamó así por las mentes creadoras de juegos, para que se arriesgasen con un hardware extraño y extraterrestre que no les permitiera dormirse en los laureles.

Pero ¿lo han hecho? No siempre. Los desarrolladores son cabezotas y, si pueden hacer un plataformas malo de una película, lo harán. Pero recordemos a los que nos han hecho gritar "protesto", cerrar los ojos o convertirnos en un cartógrafo. Hemos dirigido granjas y nos hemos llenado los bolsillos de monos bailarines.

DS ha tenido un papel decisivo en que sea una realidad el juego-en-movimiento. Sí, la Game Boy nos vendió la portabilidad hace años, pero sus juegos eran versiones de ideas que funcionaron mejor en una consola. Nos encanta *Link's Awaening*, pero ¿qué podías hacer en los cinco minutos que jugabas en el autobús? Como mucho, molestar a un pollo o podar un seto.

En DS nuestros favoritos se han convertido en encantadores pedacitos jugables. Siguen siendo la quintaesencia de Nintendo, pero no necesitas tanto tiempo. Los RPG son la excepción, pero la PSP está desesperada por exprimir títulos de PS2 y son pocos los que tienen un iPhone. Sólo con la DS juegas donde quieras.

Y va a seguir. Ahí están Square Enix y el dinero de *Final Fantasy/Dragon Quest*; Capcom promete más, Rockstar ha demostrado cómo hacer un gran juego en pequeño, y habrá novedades en el E3: *Mario, Zelda* y *Pikmin*, ¿por qué no en DS?

Pero ya todos los meses celebramos el éxito de este dispositivo, así que vamos a hablar de los juegos que han definido la consola, la variedad de su diseño, su vínculo en Japón y las formas en que Nintendo lo ha vendido.

La clásica fidelidad

Es la consola que ha estado ahí cuando la has necesitado, que ha convertido un aburrido viaje en tren o un frío banco del parque en una borrachera de juego. La primera que tuvo el beneplácito de mamá. La que osó cambiar el juego portátil y tuvo narices para seguir haciéndolo.
Es el mejor momento para tener una DS, ¿por qué no celebrarlo?

"LA DS ES LA CONSOLA QUE HA CONVERTIDO UN ABURRIDO VIAJE EN TREN O UN FRÍO BANCO DEL PARQUE EN UNA BORRACHERA DE JUEGO"

Agosto 2007: *Otono no DS Kao*, el juego de "movimiento facial" sale a la venta en Japón. Usa una cámara en la ranura de Game Boy.

Octubre 2007: Una prueba realizada en una escuela de Escocia prueba que 20 minutos de Brain Training cada mañana ayuda a los críos con las matemáticas y la memoria.

Diciembre 2007: lanzamiento de *Arkanoid DS* en Japón con un mando que permite jugar el título como si fuera un juego arcade.

2007

7 de marzo 2008: Ponen una demanda contra Nintendo alegando que el uso de la pantalla táctil infringe una patente (tinyurl.com/5lvwfq). No importa que la DS se inventara antes que el aparato del demandante.

2008

EL RPG, TAN A GUSTITO

▲ *The World Ends with You* es lo último en RPGs. ¡Aupa Tokyo!



▲ Viejos RPG como *Final Fantasy III* y *IV* han revivido en DS. ¡Hurra!



▲ *Dragon Quest* se está adaptando a DS.

Olvídate de PS3, que te promete un miserable *Final Fantasy* antes de 2024; los amigos de las estadísticas eligen DS: HP, MP o EXP son tan parte de la experiencia de DS como las consolas partidas. La razón es sencilla: los fans de los RPG quieren una visión amplia, y eso es más rápido en una miniescala. El tiempo y esfuerzo que supondría rehacer de *Dragon Quest IV* al *VI* excluye a las consolas de sobremesa.

En gran medida, esto se debe a la obsesión de Square Enix por rebuscar en su catálogo ilustre. *Chrono Trigger* y *Final Fantasy III* y *IV* nos mostraron los cimientos del género, y el revival de *Dragon Quest* nos recuerda la serie que dio primero el salto a Europa. Square Enix domina el panorama actual arriesgándose con la estrategia de *Revenant Wings* y el componente de tiempo real de *Crystal Chronicles,* por no hablar del cruce de ideas japonesas de *The World Ends with You. Dragon Quest IX* trae sus viejas ideas, sistema de turnos y montañas de yenes. Es significativo que la DS acoja a la reina de todas las franquicias japonesas.

Éstos son los protagonistas, pero hay otros actores secundarios destacados; los *Etrian Odyssey, Rune Factory, Harvest Moon* o *Fire Emblems.* Y el futuro que hay ante nosotros para este año es prometedor.

TE CUENTO UN CUENTO

Las aventuras de point 'n' click se morían poco a poco, pero llegó este dispositivo para revivirlas a las pobres. Cuando se vieron las de piratas tipo *Monkey Island, Sam & Max* y *Day of the Tentacle* para DS con un emulador casero ScummVM no era por fastidiar a las autoridades, sino por unificar el género con el hardware que estaban necesitando.

Pero aquí vamos a hablar del panorama legal (aunque serían bienvenidos esos clásicos de LucasArts). *Phoenix Wright, Hotel Dusk, Another Code, Time Hollow* – juegos que harían llorar a los de la revista *Edge* por su pobre "interactividad"– han convertido a la consola en el mejor cuentacuentos que hay. Con esos títulos nos hemos divertido con la muerte de la mamá de un chaval, desentrañado la historia de un niño fantasma y enviado a unos cuantos a prisión, todo sentados en el metro mientras vamos al trabajo.

Para el aguerrido importador las cosas son aún mejores. Hay todo un paraíso para lo más raro, aunque sin traducción (siempre puedes recurrir a alguna guía). ¿Qué tal un *Phoenix Wright* para corredores de bolsa, *Kabu Trader Shun?* En lugar de "protesto" pones "¡compra, compra, compra!" y ya lo tienes. También está *Project Hacker: Kakusei,* una revisión del mundo de los hacker de ordenador.

Lo mejor es que los productores occidentales están importando estas rarezas. *Flower, Sun and Rain* y *Lux-Pain* han sido divertidos y desconcertantes. DS ha sido el Jesucristo que ha resucitado al Lázaro del point 'n' clicK.

○ La historia basada en puzles de *Layton* fue un éxito en Navidades.



○ ¿Quién habría dicho que los juegos legales podrían ser tan alucinantes?



○ *Hotel Dusk* llevó al límite el "juego libro" al hacerte coger la DS en vertical.

18 de julio 2008: Sale *Guitar Hero On Tour* con un mando de empuñadura de guitarra.

Septiembre 2008: Un ensayo en una escuela escocesa prueba que 20 minutos de Brain Training cada mañana ayuda... ¡espera! Esto lo hicieron ya el año anterior. No digas que los autores del estudio se olvidaron, ¿en serio?

2 de octubre 2008: Anuncio de DSi.

1 de noviembre 2008: DSi a la venta en Japón.

Noviembre 2008: Sale *Tony Hawk's Motion/Hue Pixel Painter* con un pack sensible al control para la ranura de GBA.

Diciembre 2008: Otra demanda a Nintendo. Esta vez porque un cargador falló y causó un incendio en una casa.

2009

Enero 2009: Se confirma *Nintendogs* como el juego más vendido de DS en todo el mundo con 21,67 millones de copias.

Enero 2009: Sale *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time*, con conexión entre Wii y DS.

A VUELTAS CON LOS PUZLES

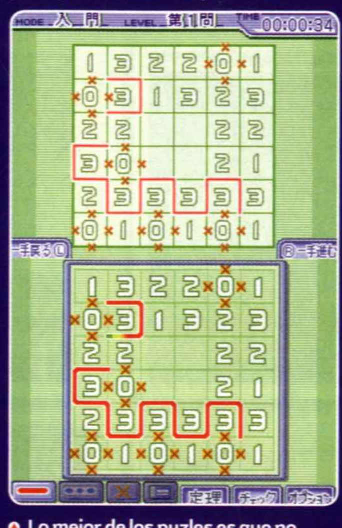
Aunque el PC sigue siendo el hogar de los puzles, la DS le está pisando los talones. Hemos tardado casi dos años en terminarnos por completo *Picross DS*. Ya no nos quedan elefantes pixelados ni máquinas de café, pero no hay problema, quedan muchos *delicatessen* en los que invertir nuestro tiempo libre. Ten la seguridad de que Nintendo pulirá las viejas joyas para todas las edades y las convertirá en gemas nuevas. *Tetris DS* es la versión definitiva de los bloques que giran, *Puzzle Planet League* es la rapidez hecha stylus y sólo el cielo sabe por que *Picross* no permite modelar bloques sin un cincel de plástico. Los importadores afirman que hay versiones superiores en Japón (Illust Logic de Hudson tiene un control un pelín mejor que *Picross DS*), pero aquí tenemos lo que tenemos.

El secreto suele estar en el "sólo uno más". Cuando David llega tarde suele ser porque se ha echado una maratón de *Meteos*. Si consigues hacerte con una copia japonesa de *Slitherlink Minesweeper*, del tipo de encontrar un camino, podrás vender tu cama, porque nunca volverás a dormir.

Una moda reciente viste puzles clásicos como si fueran juegos nuevos. *Puzzle Quest* añade estadísticas a *Bejeweled* para crear un puzle peligrosamente adictivo, un híbrido de RPG, y *Profesor Layton* nos ha enseñado que los puzles de lógica tipo *Brain Training* funcionan mucho mejor si los incrustas en una aventura de misterio. Aún nos duele que no triunfase *Zendoku*, el sudoku de artes marciales.

Es una gran cantidad de puzles de calidad. ¿Y Pris, el golpeamentes, o Gunpey, el puzle de conectar líneas, llamado así como homenaje al creador de Game Boy? Que incluso los peores sean unos ganadores muestra la fortaleza de los puzles en DS.

Tetris DS mejora un gran juego. Tal vez el mérito sea de la pantalla extra.



Lo mejor de los puzles es que no existe la barrera idiomática.



Esto es, ejem, sudoku. Es mucho mejor de lo que parece, en serio.

NINTENDO SE CONECTA ONLINE

Siempre ha sido irritante la tendencia de las portátiles a la soledad, pero con la capacidad inalámbrica de DS Nintendo superó el obstáculo que le separaba de la supremaciá en la diversión. *Advance Wars, Fire Emblem, Mario Kart, Pokémon*, juegos que parecía que no podrían mejorar respecto a lo visto en GBA añadieron una gota de esencia Wi-Fi y se convirieron em modernos milagros multijugador.

Vale, los códigos de amigo son un poco incómodos, pero cumplen lo que prometen; obligan a la gente a buscar online gente real y viva con la que jugar. Es posible que nunca hubieras elegido tontear con la mitad de los odiosos americanos que contaminan Xbox Live. Y, en número de juegos, la DS gana a Wii, 187 juegos con Wi-Fi frente a 43.

Sólo un puñado de títulos de Wii han integrado la opción online, pero el Wi-Fi está muy definido en bastantes títulos de DS. Piensa en cómo *Animal Crossing* se anima más cuando tu información llega a otras ciudades online, hasta asusta. O como 42 clásicos de siempre te pemite entrar en un bar virtual en el que estás a salvo de las clavadas que suelen darte en estos sitios en la vida real.

Más infravalorada es la conexión local. ¿Una tarjeta, ocho jugadores? Por mucho que nos guste ir con siete enemigos que no conoces por Delfino Plaza, ocho patanes en una habitación tocando el claxon rezuma magia Nintendo. Y si Nintendo trajera aquí *Band Brohers DX*... pocas cosas tan divertidas como ocho personas tocando una versión reggae del himno americano.

Vale, no hay ningún título histórico con Wi-Fi el último año (pese al puzle semanal de *Layton*), pero no importa. Los títulos que había son la bomba. Intercambia tu código de amigo y disfrútalos.



La guerra es mejor con más gente. El Wi-Fi de *Advance Wars* es dios.



Es más fácil golpear a alguien cuando no lo tienes cara a cara.



A la espera de que *Metroid* acepte jugadores de toda la *galaxia*.

2009

Febrero 2009: Una revista dice que *Brain Training* no sirve para poner tu coco en forma. ¡Poneos de acuerdo, estudiosos, que ya no sabemos a quién creer!

3 de abril 2009: DSi sale en Europa. Siglos después que en Japón pero dos días antes que en EE. UU. Tal vez seamos un amigo especial para Japón.

5 de abril 2009: Sale DSi en EE.UU. ¿Te hemos dicho que ya la tenemos?





LAS ESPECIALES

La DS original. Cualquier color que busques, pero con el brillo metalizado que no asociarías a ningún metal. Robusta y fiable y bastante insulsa, pronto surgió una colección de colores deslumbrantes y ediciones superespeciales. Disfruta de esta galería de portátiles tecnicolor, todo un festín para la vista.



MARIO ROJA
Este carmesí brillante acompañó a la edición especial de *Super Mario Bros*. Un tiempo limitado. ¿Qué significará la M? ¿Miércoles?, ¿Metroid? No podemos imaginárnoslo...





ZELDA
La versión oficial de Phantom Hourglass no está nada mal, pero compárala con lo que un modder con talento puede hacer. Una es considerablemente más cara que la otra.



MOMOTARO DENTETSU
Una DS para celebrar el 20 aniversario de la serie de Hudson *Peachboy´s Electric Railway* (en serio), que ha vendido más de diez millones de copias en Japón.





NINTENDOGS: EL MEJOR AMIGO
Con el pack de la edición "Tu mejor amigo" de Nintendogs llegaron dos colores nuevos: el verde azulado y rosa perla. La DS Lite tuvo un tratamiento parecido con la terminación en tono rosa metalizado.



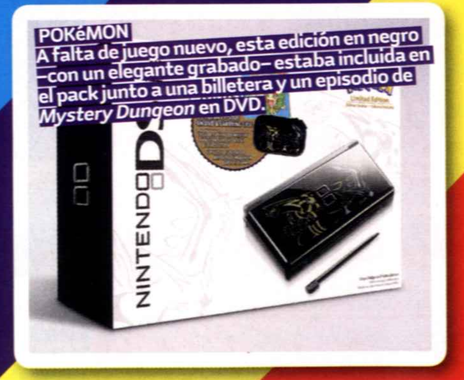
ROJO ARDIENTE
Salió en 2005 en EE.UU. El pack "red hot" incluía esta DS roja y plateada, pegatinas "de carreras" para que la personalizases, una copia de *Mario Kart* y una muñequera.



PLATA METALIZADA
La DS plateada metalizada ha sustituido a la versión Blanco perla como el color clarito por defecto. Ninendo ya no las fabrica en blanco.



PIKACHU
Hay dos diseños: Este amarillo con un sutil cara de Pikachu y otro más atrevido con toques negros y las famosas chapetas rojas.



POKéMON
A falta de juego nuevo, esta edición en negro –con un elegante grabado– estaba incluida en el pack junto a una billetera y un episodio de *Mystery Dungeon* en DVD.





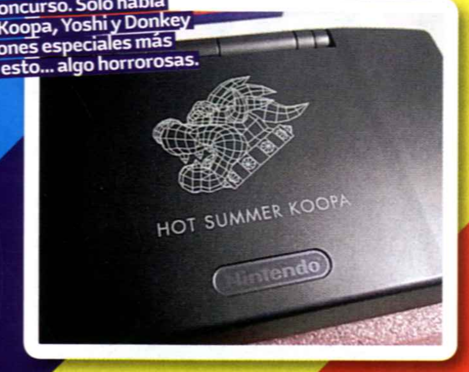
EXCEPCIONES
Para dar bombo al lanzamiento de la consola en EE.UU. en 2005, algunos famosos pujaron por tres consolas únicas. El que hizo de Boris en GoldenEye se hizo con la más barata.



LANZAMIENTO JAPONES
La primera hornada de DS Lite japonesas era en rojo, azul ártico (como un turquesa) y un bonito azul medianoche, que se ha fabricado de forma discontinua y no está en ningún otro sitio.







VERANO CALIENTE
Las regalaban en un concurso. Sólo había 200 de Mario, Peach, Koopa, Yoshi y Donkey Kong. Son de las ediciones especiales más caras a pesar de ser... esto... algo horrorosas.



TITANIO
La versión de titanio de la DS original venía con una demo de Metroid Prime: Hunters. Sólo salió a la venta en EE.UU. Snif.





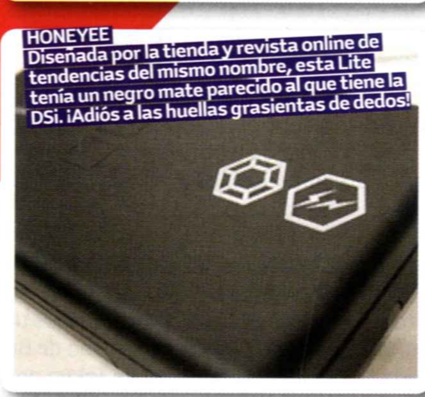
EXTRABRILLANTE
Al principio tenía un sobrio negro o blanco iPod, pero ahora hay una variedad de colores que pueden quemarte la retina. Algún día a alguien le pasará con la DSi.



ELEGANTE NEGRO
Estaba disponible con el lanzamiento de la Lite, pero, en un asombroso giro de los acontecimientos, en exclusiva para Europa.



ROSA CORAL
Una para las chicas. La Lite rosa coral se lanzó en Europa en octubre de 2006. En los EE.UU. se llamó rosa noble, ¿cómorrr?



HONEYEE
Diseñada por la tienda y revista online de tendencias del mismo nombre, esta Lite tenía un negro mate parecido al que tiene la DSi. ¡Adiós a las huellas grasientas de dedos!



GUNDAM
Robots gigantes: cuanto más grandes sean las armas, mejor. Y los más grandes y armados son los de Gundam. Por desgracia, esta DS tiene poco atractivo.

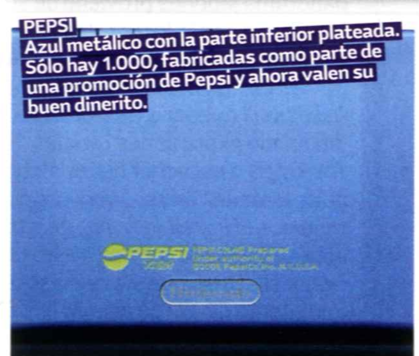


GUITAR HERO
Lo ideal hubiera sido una DS agrandada ergonómica con forma de guitarra, pero al menos es bonita. Precaución: puede provocarte una artritis negra y plateada.





FINAL FANTASY JAPONESAS
El éxito de los remake de *Final Fantasy* se ha empaquetado de forma especial en consolas blancas con logos estarcidos con buen gusto en la tapa.



PEPSI
Azul metálico con la parte inferior plateada. Sólo hay 1.000, fabricadas como parte de una promoción de Pepsi y ahora valen su buen dinerito.



BITONOS
La carmesí y ónice que venía con *Brain Age 2 (Más Brain Training)* en los EE.UU. es una de nuestras combinaciones favoritas para la consola, seguida muy de cerca por la de azul y negro. La DS pinta genial con dos colores.

PROFETA EN SU TIERRA

DS ha sido un éxito mundial, pero donde más ha arrasado ha sido en Japón



¿Dormirías en el suelo por una DS? ¿De verdad?



En cinco nanosegundos esa pila de DS estará en manos de los compradores enloquecidos.



Sospechamos que a algunos de éstos lo que les gusta es hacer cola, no quieren comprar una DS.

Por mucho que parezca que Occidente ha acogido en su seno la DS, en Japón el amor es "más mejor". Aquí teníamos a Amparo Baró dándole a la portátil y en Japón a Utada Hikaru, una princesa del pop y un monstruo con el *Tetris DS.* Desafió a 30 de los mejores jugadores de Japón y derrotó a 26 de ellos. Seguro que la buena de Amparo perdía hasta a *Nintendogs.*

Estrellas aparte, las ventas hablan por sí mismas (hay una DS por cada cinco ciudadanos japoneses, frente a una por cada nueve estadounidenses), pero ni esto muestra el fervor por comprarla. La DS original se agotaba antes de que los reponedores llegasen a las estanterías. Era tal el ansia que algunas tiendas empezaron a importar unidades de EE.UU. para venderlas a precios brutales. Una DS usada podía costar 400 $. Cuando apareció DS Lite, unas tiendas vivieron el Día de las Ventas Final y utilizaron el control de masas que se usa para los disturbios callejeros y otras organizaron competiciones para ver quién tenía derecho a comprarla.

Si miramos lo saturado que está el país con la cajita de sueños de Nintendo es fácil entender este éxito. Japan Airlines ofrece a sus pasajeros de primera clase una DS Lite durante el vuelo y el Museo de Bellas Artes Occidental Nacional de Tokyo organiza visitas guiadas con una DS que alquilas, y tiene comentarios sobre las obras en la pantalla. En 2006, Nintendo financió el edificio del Shigureden, un museo de poesía interactiva guiado por DS con localizadores.

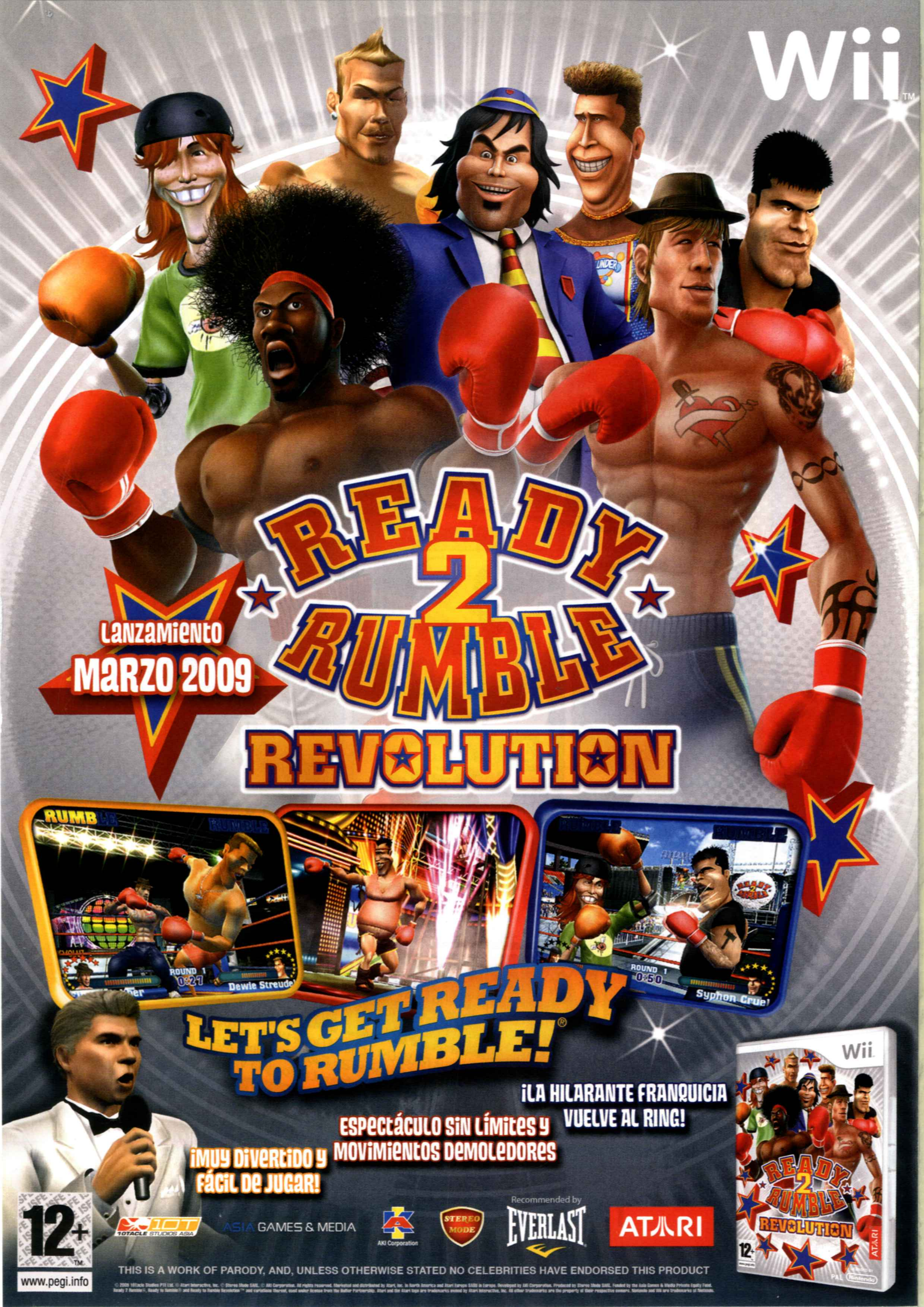
Cuando un dispositivo de juego entra en las clases sabes que ha llegado a otro nivel. En 2006, estudiantes de Yawata, en Kyoto, fueron los primeros en practicar vocabulario inglés con una DS. Por supuesto, siendo Japón la tierra del erotismo naciente, algunos desarrolladores aprovecharon la moda con el asistente de aprendizaje semierótico Moe Sta, un traductor que te recompensa una buena traducción con escolares ligeritas de ropa. En un movimiento elegante, los desarrolladores incluso ofrecieron una beca a los estudiantes que aprobasen el examen de ingreso en la Universidad de Tokyo usando el software.



DS forma parte de la vida cotidiana en Japón. Como muestra, tienes este anuncio en un tren de Tokyo como lo ve Matt Watts (tinyurl.com/ck7vzq).

Más que una consola

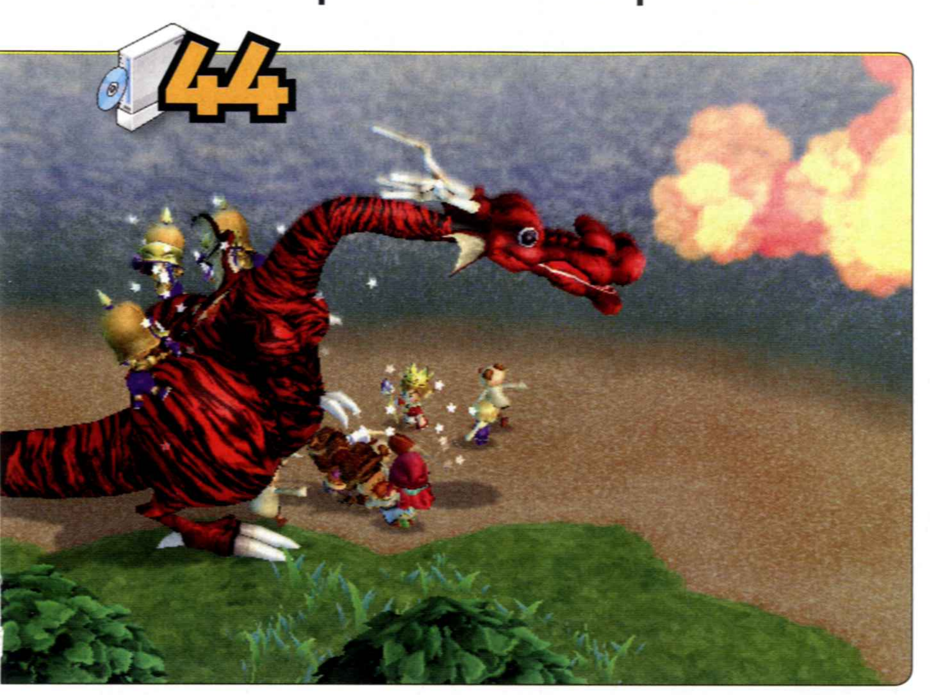
Lograr el sello de calidad Nintendo aparta de nuestros stylus a los más arriesgados, pero se cuela algún título como *Witch Touching.* Gran parte del encanto del panorama japonés proviene de su franqueza con la locura. Tienen juegos que te piden que busques campos magnéticos por las calles *(Treasure Gaust,* tipo *Pokémon),* ayudar a un ladrón de arte dibujando expresiones faciales *(Rousseau The Thief)* o escuchar historias trágicas para llorar *(99 Tears).* Mientras nosotros tenemos *El increíble Hulk* y nuestras madres activan su mente con Kawashima, las japonesas tienen juegos como *Kokoro Scan* que intenta dibujar tu interior emocional escaneando tu voz. En Europa la DS es un cachivache de moda, pero en Japón no.


Wii
READY 2 RUMBLE
REVOLUTION
LANZAMIENTO
MARZO 2009
LET'S GET READY TO RUMBLE!®
¡LA HILARANTE FRANQUICIA VUELVE AL RING!
ESPECTÁCULO SIN LÍMITES Y MOVIMIENTOS DEMOLEDORES
¡MUY DIVERTIDO Y FÁCIL DE JUGAR!
12+
www.pegi.info
ASIA GAMES & MEDIA
AKI Corporation
STEREO MODE
Recommended by
EVERLAST
ATARI
THIS IS A WORK OF PARODY, AND, UNLESS OTHERWISE STATED NO CELEBRITIES HAVE ENDORSED THIS PRODUCT

REVIEWS

Los juegos más espectaculares y emocionantes analizados por nuestros expertos

PARTICIPA EN LOS FOROS
Entra y postea en los foros más interesantes sobre Nintendo
ngamer.es



EN ESTE NÚMERO

Wii

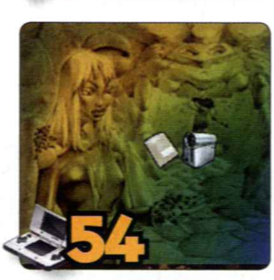
DS

WiiWare













CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

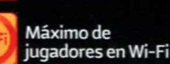
70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa



Número de jugadores simultáneos


Máximo de jugadores en Wi-Fi


Cantidad de memoria por juego salvado

Compatible con la función de vibración

Juego Online y número de jugadores

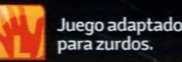
Máximo de jugadores en multi-tarjeta

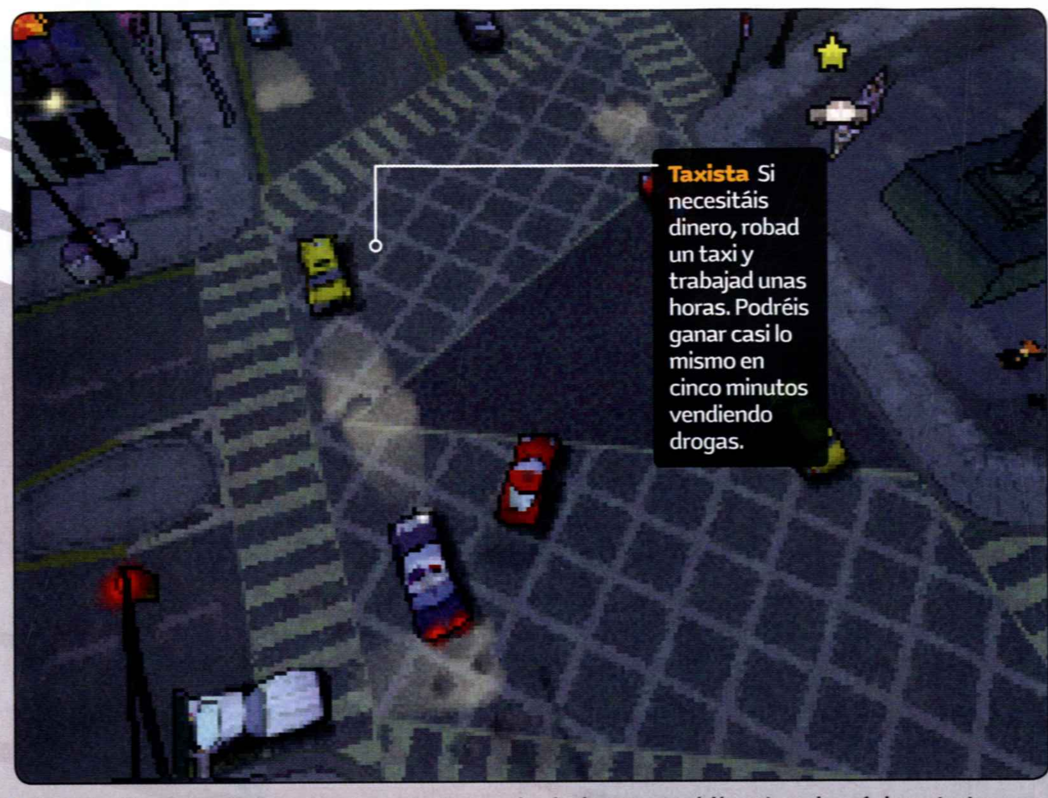

Compatible con mando clásico o de GameCube



Máximo de jugadores con una sóla tarjeta

Capacidad de conexión con DS


Juego adaptado para zurdos.



Taxista Si necesitáis dinero, robad un taxi y trabajad unas horas. Podréis ganar casi lo mismo en cinco minutos vendiendo drogas.

¡Está vivo! Los escenarios como éste (cerca de Star Junction, la Times Square del juego), son los más impactantes.



Estas misiones de destrucción, con camión y metralleta, son geniales.



Las motos no son sólo rapidísimas, también podréis disparar desde ellas.

GRAND THEFT AUTO
CHINATOWN WARS

Bienvenidos a la Ciudad del Pecado...

Puede que haya sido visitar la Estatua de la Felicidad y vernos metidos en medio de un tiroteo, con oleadas constantes de gánsteres corriendo entre los turistas que huían aterrados. O tal vez haya sido el momento en el que robamos una ambulancia y nos encontramos con un minijuego táctil en el que debíamos mantener vivo a un paciente en medio de una persecución a toda velocidad... Podría haber sido hasta la ocasión en la que irrumpimos en el aeropuerto y, en vez de tener cuatro estrellas de la policía, nos recompensaron con un tanque, munición infinita y una montaña de coches por destruir.

Fuese cual fuese, hubo un momento (o, tal vez, varios momentos) en el que sentimos la necesidad de coger a la persona más cercana, ponerle la DS en la cara y decir: "¡Mira, *GTA* en DS! es diversión pura, y es brillante en todos los aspectos!"

Chinatown Wars es una locura en formato cómic que nos ofrece todo lo que podríamos esperar de un juego de

Pulsad tres veces para terminar el combo con una patada giratoria



Atención a los carteles que marcan los saltos especiales. Cuando hacéis uno con éxito, os regalarán un gran efecto de cámara.



Si el paciente sufre demasiado, tendréis que revivir su corazón.



Un clásico tiroteo en la autopista. Gastaréis toda la munición.



Los coches son todos 3D; girarán y rotarán en las colisiones.

libertad total. Si bien *GTA IV* recibió muchas críticas de la gente que consideraba que se tomaba demasiado en serio a sí mismo, el juego de DS se juega únicamente por diversión, sin adentrarse demasiado en la parodia de *Saints Row*.

La jugabilidad es soberbia, con misiones de todo tipo que nos harán perder la noción del tiempo y nos incitarán a seguir adentrándonos más y más en una historia que no hace más que liarse, adquiriendo toques surrealistas. Por su parte, la pantalla táctil está implementada con brillantez como una PDA que contiene toda la información que necesitamos, ya sean lugares de interés (podremos compartirlos con amigos)[1], ver el correo electrónico, o revisar nuestras estadísticas.

La violencia es de dibujos animados, y está tan exagerada en ocasiones que no es posible que nadie se pueda ofender.

Pero en general, y lo más importante, *Chinatown Wars* nos ofrece grandes cantidades de lo que todos nos esperábamos: infinidad de cosas por hacer con vehículos de todo tipo, bombas, armas, policía, y una gigantesca ciudad que nos ofrece los más cuidados y elaborados gráficos que hayamos visto en nuestra portátil. Un auténtico monstruo.



"UNA LOCURA QUE OFRECE TODO LO QUE CABRÍA ESPERAR EN UN JUEGO DE LIBERTAD TOTAL"



Cómo libraros de la policía: cuando hayáis obligado a uno a chocar contra una pared o a caer en el agua, dejará de buscaros, por motivos obvios.



La montaña rusa es una muestra arquitectónica impresionante, aunque no se puede usar. Pero, bueno, cerca de ella podréis participar en carreras de karts.

1 O con amigas. Estamos seguros de que se forjarán muchas parejas gracias a *Chinatown Wars*. Todo es cuestión de encontrar buenos lugares para una cita romántica. Unas velas, unas metralletas...



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	ROCKSTAR
ESTUDIO	ROCKSTAR
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Empezamos con la misión de recuperar una espada ceremonial, pero acabamos asesinando y traficando.

GRÁFICOS 10

Una ciudad entera recreada con los gráficos más asombrosos vistos en DS. Limpio y cuidado.




SONIDO 8

Los sonidos de coches y armas son geniales; no tanto las emisoras de radio, repetitivas.

JUGABILIDAD 9

Un montón de cosas geniales por hacer. Hay misiones no muy inspiradas, pero son las menos.

INNOVACIÓN 9

La pantalla táctil está implementada a la perfección, con la PDA y los minijuegos.

NG EN RESUMEN

Un *GTA* perfectamente adaptado a la consola portátil. Brillante, bien escrito, con mucha diversión; tal vez un poco exagerado por momentos, pero de los mejores juegos de DS.





Un rey pequeñito. Diversión enorme

LITTLE KING'S STORY

Tan divertido que debería ser ilegal

Fijaos en ese título, tan inofensivo y tranquilo. Si lo comparamos con las brutalidades con las que va a compartir estantería *(Madworld, Overkill, Terror en el hiper-mercado)*, casi da la impresión de que nos está diciendo: "No tendréis que preocuparos por mí", o: "Lo siento, de verdad que lo siento". Pero ése es el secreto del pequeño rey: sonreír, parecer inofensivo, y aplastar muchos, pero que muchos prejuicios. Subestimar a este diminuto dictador sería el mayor error que podríamos cometer este año.

Los grandes juegos siempre nos dejan la impresión (sobre todo los muy especiales) de que estamos en buenas manos. No sólo el exterior debe ser atractivo, ya que, para lograr triunfar, el interior es muy importante. Esto se pone de relevancia tan sólo a los diez segundos de partida de *Little King's Story*, justo después de la advertencia de seguridad del Wiimando. Los nombres de los desarrolladores aparecen escritos en tiza mientras empieza a sonar el *Bolero* de *Ravel*. Un estilo artístico clásico, sin duda, pero es la música que os dice que prestéis atención. El ritmo militar sólo acentúa la majestuosidad de todo esto: una mezcla que aumenta en intensidad y que es un resumen perfecto de lo que nos espera a lo largo del juego.

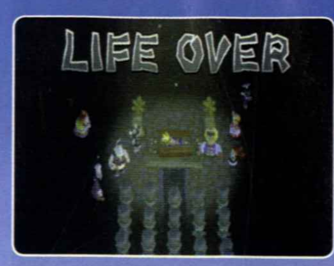
La princesa de las matemáticas. ¿Sabrá hacer raíces cuadradas?

Reino de un hombre

La historia de este pequeño rey es una historia de expansión, de empezar con pequeños terrenos y acabar con grandes metrópolis. Que unos pastos verdes sean un fluir de vida virtual. Todas esas cosas que ya hemos visto infinidad de veces en juegos de estrategia en tiempo real, sólo que desde el nivel más bajo. Nada de esconderse desde un puesto divino, en los cielos: aquí deberemos probar las mieles de

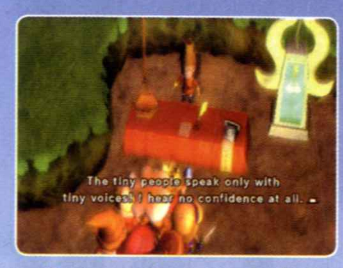

Para explorar otras tierras, toca esperar a que se abra el camino.


Cada reino tiene una temática. En éste, caramelos, bebida e incluso TV.



Al morir, los aldeanos nos muestran sus respetos. Estampa inolvidable.


Sí, eso es un huevo cocido gigante. Y sí, deberéis contratar a un chef.



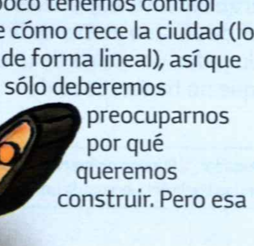
¿Gente pequeña con voz de pito? Se nota que no conocen a Miriam.


No podremos quejarnos de nuestro rival bovino al ping-pong.

"NUESTRA CIUDAD EMPEZARÁ SIENDO UN DESPERDICIO"

nuestro trabajo, tanto para bien como para mal. Muchos juegos se obsesionan con el poder, y muy pocos muestran los inicios humildes. Nuestra ciudad empezará siendo un desperdicio, llena de parados que se pasan el día durmiendo en la calle. Pero estos aldeanos desgraciados se convertirán en elementos clave de cara a las excavaciones y a la minería. Y así, lentamente, nuestra ciudad empezará a crecer, limitándonos siempre por culpa de unos fondos escasos, para disfrazar el hecho de que estaremos trabajando sin descanso durante un tutorial de dos horas, básico para conocer todos los entresijos del juego.

De la noche a la mañana, tendremos casas. Hay algo en *Little King's Story* que rechaza los tiempos de construcción de *SimCity;* el tiempo no es la esencia, no es importante que los edificios aparezcan de repente en el escenario. Tampoco tenemos control sobre cómo crece la ciudad (lo hace de forma lineal), así que sólo deberemos preocuparnos por qué queremos construir. Pero esa decisión será muy importante: construir nuevos hogares para nuestros súbditos aumentará la población, pero si lo hacemos no tendremos dinero para crear puestos de trabajo.



Tendrá tintes de ciencia ficción al llegar a... los reinos de ciencia ficción

Sencillo y divertido

Ya sea vigilando a nuestros personajes, o bien escuchando las quejas de los aldeanos (como esas cartas de aldeanos molestos con nuestras muchas esposas), éste es uno de los juegos más divertidos de la Wii. Pero ésa no es más que una pequeña parte de un juego con mucho amor en su interior. Tiene una jugabilidad profunda y variada que podemos dividir en pequeños fragmentos para no saturarnos. Tiene una banda sonora compuesta por grandes obras de gente como Beethoven, Strauss y Rossini. Tiene encanto y ofrece retos a partes iguales.

Pero, por encima de todo, *Little King's Story* tiene la tenacidad de ser un juego para jugar, jugar y jugar. Un juego imprescindible para este 2009, que destaca por encima de la competencia.

MATTHEW



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	CING/TOWN FACTORY
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	24 ABRIL

CARACTERÍSTICAS





GENERAL

Devolvedles a las pequeñas regiones de Alpoko su antigua gloria, derrotando a siete reyes rivales.

GRÁFICOS 8

Tiene un toque Studio Ghibli en el diseño de personajes, y el mundo es muy colorido.




SONIDO 10

Melodías encantadoras y grandes temas. La mejor banda sonora desde *Mario Galaxy*.

JUGABILIDAD 9

El género de la estrategia ha cambiado, y ahora tiene corazón. Una auténtica delicia.

INNOVACIÓN 8

Pese a que comparte ADN con *Harvest Moon* y *Pikmin*, es algo completamente distinto.

NG EN RESUMEN

Divertido, emocionante e inteligente. Una muestra de grandes mentes que quieren romper con la norma.







Utilizar un conjuro de hielo con esta olla antes de lanzarla al lago provocará que el agua se congele.

Se podrán seleccionar fácilmente los seis conjuros del juego con un toque del lápiz táctil.

¡Es nuestro viejo amigo, el puzle con bloques! Conocido mundialmente en todo juego que se precie.



FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

Tenéis el tiempo en vuestras manos. ¡Que no se os escape!

Sherlotta tiene una conexión especial con los cristales

Jugar en solitario al último *Crystal Chronicles* puede ser una experiencia difícil. Los puzles y los combates están claramente ideados para que sean resueltos por más de una mente humana; ni siquiera se molestan en intentar ofrecer una alternativa satisfactoria. Sí, es posible reclutar a aventureros y mercenarios para que nos ayuden a completar nuestro equipo de cuatro personas, pero, en el mejor de los casos, sólo se meten en medio, y en el peor, os molestan mucho, poniéndose encima de los objetos (por lo que, sin querer, les cogeréis a ellos) o yéndose lejos del botón en el que necesitáis que se queden, sin la posibilidad de mandarles estarse quietecitos.

Todo por la pasta

En este juego hay bastante historia, profundidad y Moogles como para poder compararse con cualquier otro *Final Fantasy*, pero es imposible ignorar la gran verdad suprema de que, si se juega a *Echoes* en solitario, se pierde la mitad de su esencia.

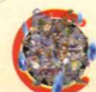
Con uno o más amigos, la carga de trabajo se reduce considerablemente. Los puzles que nos hacían correr de un lado a otro de la sala en el modo para Un Jugador, por culpa de unos compañeros inútiles que no hacían caso de nuestras indicaciones, se convierten en tareas rutinarias, sencillas y muy, muy divertidas.

En el fondo, *Echoes* es un juego cooperativo en todos sus aspectos. Los jugadores pueden combinar sus conjuros para causar más daño, y curarse y resucitarse unos a otros con facilidad. Cada una de las cuatro clases disponibles tiene un rol predefinido, pero no pasará nada si un equipo está compuesto por cuatro miembros de la misma clase, dado que por lo general todos sabrán utilizar conjuros y

"UN BELLO TÍTULO PARA DS, O BIEN UN JUEGO ALGO FEO PARA WII"



Coger compañeros y lanzarlos es una fuente inagotable de diversión.



1 Toda la experiencia y los objetos adquiridos os los quedaréis al volver al modo para Un Jugador. 2 El juego online no estaba disponible en el momento de escribir esta review.
3 Lo mejor de todo es que el juego no necesita ningún periférico absurdo; basta con tener una copia del juego cada uno. ¿Era tan difícil, Square?

POLLUX PARA TODOS

La versión para Wii, machacada con nuestra Maza de la Justicia +1.





En todos los aspectos, se trata de un port del juego de DS; pero, aun así, es posible que se trate de uno de los juegos de Wii más feos que hayamos jugado nunca. Gráficamente, parece estar algo más definido en un televisor; aunque, por algún motivo extraño, jugáis con ambas pantallas de DS en la tele.
Podréis ampliarlas o magnificarlas con los botones Más y Menos, pero nunca llegan a llenar la pantalla.

El enorme cursor molesta bastante, haciendo que seleccionemos los conjuros en el momento equivocado, e incluso usarlo para los menús puede ser un engorro en comparación con el sencillo uso de la pantalla táctil de la DS. *Crystal Chronicles* está mejor adaptado a la DS, y por eso mismo os recomendamos esa versión.



Hay muchas opciones de personalización. Qué peligro...

defenderse en el cuerpo a cuerpo. La comunicación es fluida e intuitiva, con un puñado de frases prefijadas y la posibilidad de utilizar un teclado virtual para introducir nuestros propios mensajes.

Encontrar a alguien con quien jugar es realmente sencillo. Basta con acercarse a un cristal de salvar partida, seleccionar la opción multijugador, y el personaje que elijamos aparecerá en la partida de un amigo, o vendrá a la nuestra uno de los suyos[1]. Jugar hombro con hombro en Wii y DS demostró ser una experiencia muy fluida en su mayor parte, con sólo un poco de lag ocasional. Pero como hemos jugado estando uno al lado del otro, nos preguntamos cómo funcionará el juego online[2].

Dejando a un lado las mazmorras, podremos conseguir misiones secundarias en las ciudades, reclutar mercenarios o, incluso, crear/comprar armas y armaduras para nosotros y nuestros compañeros de la IA. Las mazmorras son bastante largas, pero también bastante lineales, con demasiados puzles y momentos de plataformas que garantizan la rejugabilidad que requiere un título multijugador. No ayuda la vista isométrica, que suele esconder a los personajes tras el escenario, y dificulta mucho los saltos.



¿Dos Caras? Creíamos que moría en El Caballero Oscuro...

Crucigrama

Hay dos formas de ver este juego: puede ser un bello, atractivo y divertido título para DS, o bien un juego funcional, aunque algo feo, para Wii. Pero, independientemente de la plataforma, *Echoes* es, fácilmente, el mejor *Crystal Chronicles* hasta la fecha[3]. Soberbio juego cooperativo, que incita al trabajo en equipo a cada ocasión que tiene, con un sistema de combate rápido y considerablemente profundo. Una pena que no sea tan sublime jugando solos.

TOM



¿Por qué querríamos ser amigos de alguien con la cabeza en un cubo?



Aquí hay más números que en un examen de matemáticas.

EN DETALLE

PLATAFORMA	WII/DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	SQUARE ENIX
PRECIO	49,95 / 39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







VISTAZO GENERAL

Un alemán la lía con los cristales; el resultado, una aventura épica. Jugad en Wii o DS, gracias al motor Pollux.

GRÁFICOS 8

Coloridos, con personajes adorables. Aunque las escenas de vídeo dejan algo que desear.




SONIDO 9

La banda sonora recuerda a clásicos como *Secret of Mana*, aunque a menor nivel.

JUGABILIDAD 7

Si jugáis solos, os parecerá un juego vacío y frustrante, pero en compañía es brillante.

INNOVACIÓN 7

Técnicamente está muy bien, pero la jugabilidad no es nada nuevo, sólo se ha retocado.

NG EN RESUMEN

Mucha diversión si jugáis con amigos; en DS, es un juego precioso que corre con mucha fluidez, aunque los usuarios de Wii se sentirán algo decepcionados.



78



Disparad al tipo, luego a la diana, luego haced el puzle... ¡Seguid así!



Un buen momento para ondear la espada al viento y acabar con enemigos.

HENRY HATSWORTH
EN LA AVENTURA ROMPECABEZAS

Un personaje con estilo y buen humor...

Sabéis qué causa la caída de un imperio? Los académicos citan motivos sociopolíticos, pero nosotros sabemos la verdad: no ahorrar puntos.

Hatsworth, del Club de Aventureros Pomposos de Tealand[1], es un hombre con estilo. Trás pasar de nivel, volverá a intentarlo poco después. Con su mezcla de acción, plataformas y puzles, es un juego con un toque de polvos de Una Vez Más™. Sí, para el jugador "casual" habría estado bien tener más puntos donde guardar, ya que está orientado para estos usuarios, pero los retos están bien, ¿no?



Éste es Lance Bandsib, "guapo y soltero del año". ¡Vaya tipo!



¡Hora del Té! El robot steampunk de Henry hace pedazos cualquier cosa.

Espectáculo

La idea básica es que la pantalla superior es una plataforma, mientras que la pantalla táctil es un puzle. Arriba, Henry salta y lucha a través de cinco mundos. Los enemigos muertos pasan por la rejilla donde acaban como bloques de colores. Los objetos se recogen de forma similar, ambos juegos están unidos. Ignorad la rejilla y los enemigos volverán a subir para fastidiaros; limpiad bloques y podréis activar el maravilloso robot destructor de Henry en el modo Hora del Té.

Por separado, ninguno de los elementos impresionaría mucho; son muy básicos. Juntos, sin embargo, crean un juego que atrae por su simplicidad y luego os hará sudar la gota gorda; y sí, os gustará. Más allá de escoger el momento exacto para cambiar de pantalla, hay trucos más sutiles por controlar: encadenar combos en la pantalla de puzles para impulsar un proyectil, engañar enemigos con vuestra espada, mantener los objetos en la rejilla hasta que os haga falta en la superior sin perderlos... Si no lo domináis, no llegaréis muy lejos.



Esta batalla final contra una enfermera gorda es extraordinaria.

Igual que el propio Henry, este juego se remonta a una era pasada. Una era de conceptos sencillos, de pruebas de paciencia pero grandes desafíos.



1 Es Tealand, no Inglaterra. A pesar de los sombreros de hongo, el hablar afectado y la aparición de Sherlock Holmes, Robin Hood y otros estereotipos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EA
ESTUDIO	EA CASUAL
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS






GENERAL

Peleas y puzles a través de aventuras en regiones lejanas, donde buscaréis el traje mágico dorado.

GRÁFICOS 8

Limpio, fresco y alegre. La quintaesencia de los plataformas, con personalidad.




SONIDO 8

Entusiastas canciones, vívidas melodías para los puzles; y algo de rock para la Hora del Té.

JUGABILIDAD 7

Una curva de aprendizaje que os lleva con delicadeza, pero la dificultad os hará maldecir.



INNOVACIÓN 8

Individualmente, plataformas y puzles son algo típicos, pero juntos son brillantes.

NG EN RESUMEN

Lo que podría haber sido un monstruo de Frankenstein, ha resultado ser un título ingenioso, con distintos fragmentos bien mezclados.





El luchador juerguista, "Fight Clubber". Sí, sí, muy hábiles. Muy logrado...



Parece que está imitando a Jon Heder en *Patinazo a la Gloria*.


Michael, el favorito de la serie, ha vuelto a la ciudad, je je.



El émulo de Travolta besa la lona. Eso va por *Mira Quién Habla También*.

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Recién salido del asilo para ofrecerte un round más...

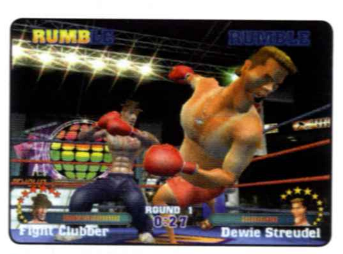
Tal vez recuerdes la serie *Ready 2 Rumble* en Dreamcast –uno de luchas de coña en el que la principal estrella era Michael Buffer, el presentador que se convirtió en personaje jugable en la secuela..., ah, que lo que quieres es saber de este *Ready 2 Rumble*. Vale, pues no hay mucho que decir. La fórmula original tiene casi diez años y esta actualización sólo incluye controles de Wii y algunos cameos de famosos. ¿Un juego de boxeo? ¿En Wii?

Modos para todos

Ready 2 Rumble: Revolution es un broncas de dibujos animados con boxeadores de caucho y cara de plastilina. Hay varios modos: Arcade para una lucha rápida, minijuego para practicar y un profundo modo Carrera en el que puedes crear tu propio y "divertidísimo" boxeador[1] y llevarlo a lo más alto. También hay torneos multijugador si eres un cobarde y no te atreves a pegar a tus amigos en la vida real.



Tendrás la oportunidad de "encargarte" de Beckham.



¿Acaban de darle un puñetazo o está sonriendo a las cámaras?

El boxeo de *Wii Sports* es la vara de medir los juegos de boxeo porque funciona. Sujetas el Wiimando y el nunchako como en *Wii Sports*, pero aquí la vista es lateral, como en *Street Fighter*. El stick análogo mueve al boxeador, extendiendo la mano golpeas y sacudiendo el brazo generas un gancho poderoso.

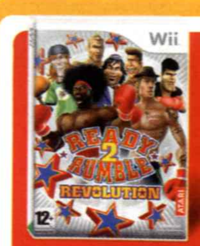
Hay bastantes movimientos en el tutorial[2], pero a la hora de luchar todo se disuelve mientras agitas tristemente los brazos intentando golpear. No cabe la lucha táctica porque te frustrarás cuando intentes lanzar un ataque y el resultado sea que tu caricatura de Beckham besa la lona. Tu mejor arma es cargar el medidor para lanzar un KO instantáneo, pero es una muestra de la falta de sutileza del juego.

No hay lógica para los personajes famosos aparte de unas risas fáciles. ¿Jack Black?, ¿Schwarzenegger? ¿Por qué no Dani Güiza? Creaciones originales como Trueno Afro eran mucho mejores. El primer *Ready 2 Rumble* no era malo, pero tal vez debería pensar en irse retirando.

JONNY



1 Hemos hecho los nuestros con cierto parecido a Massiel (puedes verla arriba). 2 Te olvidarás de los controles con los nervios del combate.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	ATARI
ESTUDIO	AKI
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS

VISTAZO GENERAL

Un juego de Dreamcast que consigue una actualización y un control de Wii pero al que le falta el espíritu de lucha.

GRÁFICOS 6

Cowell y Sly Stallone están clavados, pero los fondos son malillos y poco trabajados.




SONIDO 6

La voz segura y tranquila nos ha llegado al corazón. El resto son ruidos de puñetazos y gruñidos.

JUGABILIDAD 6

Es un party game aceptable para unas horitas en el modo Carrera, pero cansa pronto.

INNOVACIÓN 3

Estaría bien arrojar a todos los juegos de Wii de boxeo a un foso y ver cuál ganaba.

NG EN RESUMEN

Sigue la búsqueda del juego de boxeo perfecto de Wii. Sugerimos esperar a ver qué tal resulta *Punch-Out!!* antes de gastarse la pasta.

62



Los acostumbrados al joystick derecho requerirán algo de entrenamiento para dirigir con el puntero.

PIKMIN 2
NEW PLAY CONTROL
Sonríe o estornuda: ya es primavera en tu Wii

Pikmin, el primero, siempre tendrá un hueco en nuestro corazón. Como gran invento de la pasada generación, como la última genial idea "tradicional"[1] de Miyamoto o como un pequeño paseo por su colorido micromundo de bichos malos pero graciosos, de encantadoras plantitas andantes y chillonas. Fue un pequeño paseo en muchos sentidos, lo que no evita que sigamos recomendándolo: la línea New Play Control comenzó con la primera parte de esta serie, y es un capullito en flor que nadie debería dejar pasar... para seguir con la maravilla que tenemos entre manos.

Y brotó

Porque *Pikmin 2* se puede entender mejor partiendo de lo que puso en la tele el original. Es todas las cosas románticas de arriba, más una profundidad y una cantidad de contenido que hacen que su título figure en el diccionario NGamer como definición de "continuación".

En cada punto donde se podía incidir, en cada idea que se podía explotar, los genios de EAD desahogaron todo lo que imaginaron con el original. El agobio del sistema de días te lleva a unas duras pruebas por niveles en las cuevas del escenario. Los puzles revientan en ingenio con las nuevas especies de aliados y enemigos. El "2" se lleva al concepto co-op tanto a un jugador como a dobles. Y el mundo de juego, con su historia, es tan expresivo que es difícil no caer en una adicción casi amorosa.

Wii aporta el puntero, el panorámico y la escucha de casi todos los FX por el Wiimando. Funciona perfectamente y punto, no hace falta más.

¿El mejor NPC? ¿Bella e inolvidable aventura? ¿Una de las joyas de GameCube, ahora más accesible? Hay muchas formas de denominar a *Pikmin 2*. Decide la tuya mientras Miyamoto decora el tercer jardín.



Ahora se puede jugar más relajado, pero cuidado, ¡que van a su bola!



Las descripciones de la Piklopedia y los estudios de Olimar son adorables.

DAVID



1 Oh, odiamos esas distinciones, pero es que el concepto de *Pikmin* es una locura en cuanto a diseño de juego en sí, como un *Mario Galaxy* en su especie.





EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO EAD
PRECIO	29,95 €
LANZAMIENTO	24 DE ABRIL

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Uno de los grandes de GameCube se viste de Wii para dar una oportunidad a los despistados.

GRÁFICOS 7

Texturas y diseño de órdago. Algo borroso para 2009, pero un gusto para el ojo.






SONIDO 8

La BSO, un clásico. Los efectos, una gran colección que además suena bien por el Wiimando.

JUGABILIDAD 9

No hay nada como la experiencia *Pikmin*. Permite más exploración y disfrute del entorno que el *1*.

INNOVACIÓN 6

Revolucionó *Pikmin* y evoluciona la continuación. El puntero sienta bien, pero no rompe.

NG EN RESUMEN

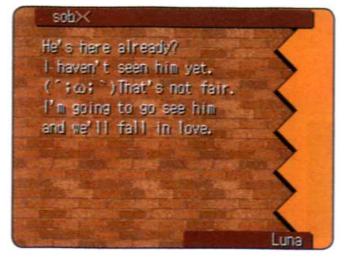
Absolutamente indispensable si no lo cataste. Su forma única lo mantiene fresco y como un puente genial hacia *Pikmin 3*. Es recomendable empezar con el primero.

83





Jo, en nuestra época de instituto no hacíamos estas cosas.



¿En los foros se habla del misterioso y guapo chico nuevo? Como cuando Ramón sale a la calle.



El arte juega un papel importante en el argumento. El mensaje: quemad a todos los artistas en la hoguera.



Deberéis estar listos para leer mucho, mucho texto.



Las mentes se leen con este minijuego de rascar. Extraed los gusanos antes de que se acabe el tiempo, o antes de matar al sujeto de tanto rascar.

LUX-PAIN

Colegialas y espíritus varios

Una joven nos mira en la cafetería del instituto. "Oye, Atsuki, ¿quieres quedar para tomar algo después de clase?", nos pregunta. Miramos el teléfono móvil. Tenemos otras tres citas con otras tres bellezas, pero ésta es nuestra favorita. Vale, ¿por qué no? Quedamos para esa cita y esperamos impacientes. Cuatro horas después, la chica de las miraditas aparece muerta en un parque. ¿Tan mal plan es tener una cita con NGamer?

Lux-Pain es capaz de desatar un terror psicológico visceral que puede acabar de forma violenta hasta con un anodino romance de instituto, dejando tras de sí una lista sin fin de adolescentes asesinados. Tanto puedes estar enfrentándote a un ejército de hormonas, con un chico X al que le gusta la chica Y, como un rato después X e Y se han suicidado en grupo y debéis llegar rápidamente junto a un dependiente para evitar que acuchille a unos niños.

Hay muchos elementos que son ridículos, como ese guión que lleva el romance a extremos absurdos (todas las chicas nos querrán). Pero pronto todo será muy oscuro. Unos cuantos suicidios pueden poneros de los nervios, pero cuando todo hombre y su perro que conozcáis se cuelguen sin motivo aparente, es difícil mantener la sonrisa en la cara.

Analgésicos

Pero pese a que *Lux-Pain* puede ser difícil a veces, también es brillante. Al mezclar la oscuridad con lo trivial, os da algo por lo que luchar: un grupo de amigos que merece la pena salvar. El secreto de toda buena aventura de texto es contar con un buen plantel de personajes; si es así, les seguiréis y ayudaréis pase lo que pase[1].

La ciudad también está muy bien realizada. Con 30 personajes, los guionistas pudieron representar con acierto el día a día; hay encuentros banales que, no obstante, crean la ilusión de realidad que requiere una aventura gráfica, un género por lo general carente de vida. Nos gustan especialmente los foros de Internet de dentro del juego, llenos de comentarios sobre los sucesos de la historia.

Son las cosas pequeñas las que distinguen a *Lux-Pain*. No es tan ingenioso como el *Time Hollow* de Konami, pero tiene una ambición caótica que nunca deja de sorprendernos.





1 Al completar capítulos se obtienen historias cortas protagonizadas por los personajes del juego. Éstas son una muestra de la fuerza de los personajes.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	RISING STAR
ESTUDIO	KILLAWARE
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	27 DE MARZO

CARACTERÍSTICAS






GENERAL

¿Qué le ha pasado a la buena gente de Kisaragi City? Tienen gusanos en la cabeza. El objetivo, sacárselos de ahí.

GRÁFICOS 7

Escenarios estáticos, pero personajes bien dibujados; sobre todo las colegialas.




SONIDO 7

Un 5% de los diálogos son hablados, y la música aporta una gran atmósfera de intriga.

JUGABILIDAD 7

Mil y una cajas de texto y acabar con gusanos mentales. Lo que importa es la historia.

INNOVACIÓN 5

La historia tiene distintas variantes, pero en general, sigue los pasos de *Phoenix Wright*.

NG EN RESUMEN

Una rareza narrativa a la que no pudimos dejar de jugar. Le falta el carisma de la obra de Capcom, pero suple la falta de abogados con pelos de punta con suicidios estilosos.

81



NGAMER

Nintendo®

¿Y Tú a qué jugarías con Wii?

Nintendo va a relanzar juegos de GameCube para Wii, adaptándolos a su mando. Cuéntanos por carta o por e-mail qué juegos de la GameCube llevarías tú a Wii y cómo lo harías: controles, mejoras, etc.

¡¡GANA UNO DE ESTOS PREMIOS!!

3 Primeros Premios

de una Wii + Pikmin + Mario Power Tennis

12 Segundos Premios

de Pikmin + Mario Power Tennis

Las mejores propuestas las iremos publicando en la revista. Los ganadores del sorteo que realizaremos entre todos los participantes se harán púbicos en el número 21 de **NGAMER** y en nuestra web.
Fecha límite: 30 de abril de 2009

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este CONCURSO sólo tienes que enviar tu propuesta junto con este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. **O por e-mail, adjuntando los mismos datos del cupón:** *revistangamer@globuscom.es*

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

ALUVIÓN DE PROPUESTAS

Algunas de las cartas que hemos recibido. ¿Quién ganará...?

Rogue squadron/ Rogue Leader

Sería fantástico poder volver a disfrutar de estos juegazos con nuevas mejoras gráficas, más misiones y el control tan intuitivo que podría realizarse con el mando de wii, en el que pudieras realizar el giro de la nave con el wiimote y desplazarte con el nunchuk, disparar con el gatillo, etc. En el Rogue Leader sin duda mejoraría las misiones a pie, introduciendo nuevos movimientos, similares a los de "el poder de la fuerza". Sería un juegazo.

Roberto López Rodríguez, Cádiz

Mario Kart Double Dash

Al igual que en la Nintendo GameCube fugarían dos personas en un kart, mientras una conduce con el mando de la Wii y el accesorio Wii Wheel el otro jugador podría ir dando golpes y tirando los objetos con el mando de Wii y el nunchako. También añadiría motos con sidecar para que pudieran ir dos jugadores. Y por último, pondría conexión Wi-Fi al igual que en la Wii para un multijugador on-line.

Diego Diez Alonso, Burgos

Soul Calibur 2

Las armas se controlarían con el Wiimote, y el personale se movería con la palanca del nunchako. Para cubrirte se utilizaría uno de los botones del nunchako. Para golpear se usarían el botón A y el B, y los ataques cambiarían según la dirección de la palanca del nunchako. Se podrían hacer ataques finales, que combinarían movimientos del Wiimote. También se pueden añadir nuevas armas y trajes, algún modo de juego nuevo y escenarios. Incluiría también un editor de personaje, para crear uno propio.

Carlos Magdaleno de la Fuente, Valladolid

Shadow The Hedgehog

Moviendo el Wiimote daríamos golpes, puñetazos, patadas, etc. Con el nunchaco moveríamos a Shadow. Con el botón A cogeríamos objetos como motos, coches, metralletas, señales de tráfico, etc. Con el B usaríamos los poderes de las Chaos Esmeralds, como el Chaos control o el Chaos Blast. Con el C y el Z moveríamos la cámara hacia delante y hacia detrás. También daría más opciones al modo multijugador, como por ejemplo, jugar 4 personas y elegir entre más variedad de personajes y, en el modo Historia, si eliges a los buenos(Sonic y compañía) para realizar la misión, yo propondría que se pudieran jugar hasta 4 jugadores, también haría lo mismo si eliges a los malos(Black Doom). Y para dar el toque final, añadiría algunos minijuegos aprovechando el control de Wii.

Pablo Arroyo Izquierdo, Valencia

TLOZ: Four Swords Adventures

¡Por favor! ¡Lo necesito! Jugué al Four Swords de GBA (el que venía con A link to the past) y me pareció sencillamente genial. No jugué a éste, pero espero que sea igual de bueno. Como mejoras, permitiría que, por ejemplo, un jugador jugase con una GBA mientras que el otro juega con una DS. El modo un jugador se podría controlar con el mando en horizontal, que tampoco creo que sean unos controles tan complicados como para necesitar el nunchuk. También se podría jugar online, con códigos de amigo o algo así.

Javier Freire González, Pontevedra

Resident Evil (remake)

Ya se vió, con RE4 Wii versión, que la saga se adapta muy bien al Wiimando. Los controles serian parecidos a los de éste pero manteniendo, por supuesto, las cámaras fijas del original y con los detalles que incluía el modo renacimiento del DeadlySilence. Como extras, un modo mercenarios estaría bien...un jardín lleno de Hunters sería todo un reto. Además, teniendo en cuenta que esto es un DVD que no se llena con el RE1 ni aunque metas zombis debajo de las alfombras, podían sacar un RE1 + RE2 o RE0, eso sí que estaría bien.

Andrés Peña Asensio, Madrid




Hay tres barras diferentes y hay que estar pendiente de todas ellas.

BLEACH
DARK SOULS
Las Almas Oscuras vuelven a tu DS



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SEGA
ESTUDIO	TREASURE
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Es agradable ver cómo, independientemente de si eres aficionado de Bleach o no, *Bleach: Dark Souls* es el mejor juego de lucha en 2D que existe para DS. Da igual que no sepas lo que es un Shinigami o que creas que Bankai es un tipo de sushi[1], *Bleach* es un juego frenético, muy táctico, con un plantel de luchadores enorme (44 y muchos son desbloqueables) y completo, con unos combates muy centrados en los combos aéreos y en la movilidad de los luchadores.

De sobremesa

Podemos simplificar el control gracias a las teclas de ataques especiales que salen en la pantalla táctil y que nos permitirán ahorrarnos las largas secuencias de botones, y complicarlo con las cartas que podremos activar a modo de powerups o para limitar los movimientos del rival.

Los combates también son muy variados, y no siempre serán de uno contra uno. A los consabidos de pegarnos con todos habrá pruebas de diferente estilo, como coger más frutas que el rival o evitar que unos globos toquen el suelo.

Un juego brillante, con un control preciso, y ya, si eres aficionado a la serie, revive los combates en el modo historia o móntate tu duelo soñado. ¿Las 2D han muerto?





Los combates a cuatro bandas a veces son un poco caóticos.

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	8
JUGABILIDAD	9
INNOVACIÓN	7

EN RESUMEN

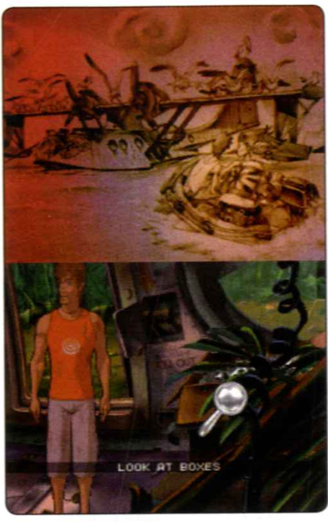
Divertido y desafiante. Se adapta a todo tipo de jugadores, pero es un juego muy profundo y con mucha vida.

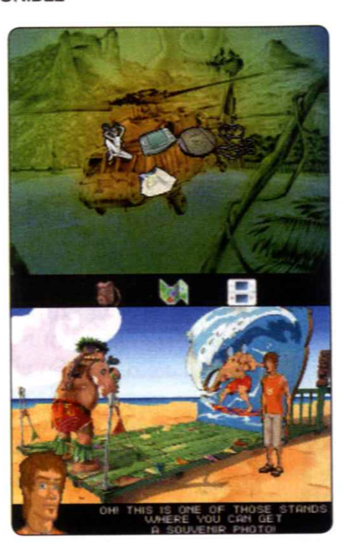
81

RUNAWAY
EL SUEÑO DE LA TORTUGA
Stylus con estilo



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	DIGITAL BROS
ESTUDIO	CYANIDE STUDIOS
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE





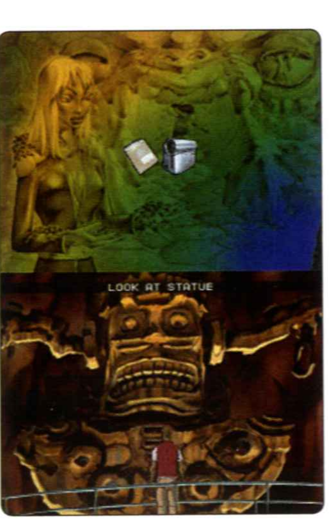
Naufragamos en una isla desierta y, claro, la aventura está servida.

El principal problema que tiene *Runaway* es lo irregular de sus puzles. La ambientación es buena, tiene ese humor tan característico de las aventuras gráficas, los vídeos intercalados con la acción son muy vistosos y están bien implementados y puedes dar mil usos a un cristal roto, pero a veces resulta demasiado ilógico.

Aquí ya he mirado

Complica que hay ciertos objetos u opciones de diálogo que sólo se abren una vez que hayamos dado un determinado paso previo. Así que podemos haber revisado mil veces un lugar y no encontrar nada, que basta con que miremos una roca y que por arte de magia aparezca un objeto fundamental. Esto le quita cierta satisfacción a la hora de deducir los puzles y lo convierte en un juego de ensayo y error. De todas formas, divierte.





Conoceremos a mucha gente en nuestro viaje. ¿Y tú qué miras?

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

***Runaway* es un juego difícil, aun sin lo incomprensible de algunos de sus puzles. Una aventura gráfica de la vieja escuela.**

63

1 David lo estuvo pidiendo para comer tres días hasta que le dijimos lo que era. Luego se pasó otros tres días gritando ¡Bankai! ¡Bankai! blandiendo un periódico enrollado.



¡El gancho de derecha! ¡Con C pulsado! Es el más satisfactorio: ¡PUM!






El mejor complemento para *Wii Fit*. Entrena a tope y te harás un figurín.



Todo el público de cartón está a punto de vitorear tu nombre.



El documental trata sobre tu propia carrera. Descansa mientras.

Historia pugilística en los combates. Nos da un poco igual.

DON KING EL BOXEO

NGamer, con el calzón rojo, se retira por agujetas. ¡Sí!

Jab, jab, ¡directo!, ¡croché! Vamos, vamos, ¡pegas como una nena! Suelta esos puños, cintura, ¡esquiva! *arf, arf*. La verdad es que hemos pasado unas buenas horas con *Don King*. Y la verdad es que, en los cuatro días siguientes, nuestros brazos nos lo han recordado. Si las agujetas de *Wii Sports* y *Fit* te parecieron cosquillas, bienvenido al verdadero destroza-brazos.

Peso pesado

La forma de plantear el juego lo desmarca de la avalancha de púgiles que rondan el catálogo de Wii, pues, a diferencia de *Outs*, *Brakers* o *Rumbles*, este título trata el boxeo profesional sin ninguna broma, incluyendo una historia con vídeos de celebridades o el rescate de viejas glorias.

Los luchadores son tan rudos como los de la tele, no hay más "magias" que un golpazo especial y el combate depende de la constancia, la coordinación y los reflejos.

El sistema de control es eficaz, pero necesita algo de entrenamiento[1]. Pronto se asimilan los botones y movimientos, y los combates se suceden con fluidez. Lo malo, o lo bueno, es que esa fluidez, el intríngulis del modo Historia, o el ímpetu por ganar, ganar, ganar, puede hacer que tu entusiasmo choque con lo recomendable: al fin y al cabo, estás moviendo los brazos. Por esto, si te tomas este juego como una experiencia saludable, como un anti-estrés, y perdonas sus cosas feas o sus combates algo repetitivos, verás cómo te recompensa con algún momento emocionante y muchas, muchas calorías menos. También puedes darle uso a la Balance Board, como anécdota en los combates[2] o como complemento en el genial menú de entrenamiento de distintas disciplinas.

De momento, *Don King El Boxeo* es el gran vencedor en juegos de ídem, y no creemos que se pegue en tu estantería con el prometedor, pero muy distinto, *Punch-Out!!*



DAVID



En el gimnasio del comienzo hay un ring, como en todos los españoles...



1 Los ganchos y crochés te costarán un poco, pero una vez dominados... iains, qué desahogo! 2 Al final es más fácil esquivar con las manos, pero se agradece.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	2K GAMES
ESTUDIO	VENOM GAMES
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Deshazte a puñetazos de las horteradas americanas del mundo del boxeo. Y no te rías: esto es muy serio.

GRÁFICOS 6

Los boxeadores dan el pego, pero falta sangre, sudor y deformaciones. Lo demás: K.O.




SONIDO 7

La BSO le pega y consigue animar algo la historia. Ojalá estuviera doblado.

JUGABILIDAD 7

No hay casi profundidad, pero el pelín de estrategia y el ejercicio que supone te harán feliz.

INNOVACIÓN 6

En la forma de contar la historia y en el modo Entrenamiento. Lo demás es conocido.

EN RESUMEN

Una buena opción para los amantes del mundo de los rings realistas y del ejercicio. No se nos ocurren muchos, pero sí por su precio.

70

JAPAN IMPORT ジャパンインポート



Apretadito Si te comes una seta, Pole empieza a crecer. Por desgracia, no sabe muy bien cuándo parar, y acaba muriendo aplastado cuando la pantalla se le queda demasiado pequeña.

POLE'S BIG ADVENTURE

SEGA consigue la *pole position*

PLATAFORMA **WiiWARE** ESTUDIO **SEGA** PRECIO **500** LANZ. **DISPONIBLE (JAP)**



Los animales vienen a pares, y todos acaban asesinados por Pole.



Si completas el juego, se desbloquea un modo de juego difícil.



Los diseñadores se cansaron de los sprites cuando llegaron las 3D, ¿no?

Pole's Big Adventure, por resumirlo a lo bestia, es el gesto de levantarle el dedo corazón a *Mega Man 9* y la moda retro por parte de SEGA. Programado al estilo de un juego de 8 bits para NES, aunque con el cantarín logo de SEGA, comienza como la mayor parte de plataformas de los 80. Eres un vaquero, puedes saltar y disparar. Nada extraño.

Y entonces comienzan los gags. Cuando recoges una fila de manzanas, la puntuación va subiendo de posición por cada sprite que te meriendas. Y, al saltar hacia la última manzana, tu cabeza golpea el marcador y caes como un plomo hacia el suelo. Tras lo que un comentarista nipón empieza a reírse de ti por haber caído en la trampa. Un momento que mezcla el *slapstick* con una inteligente pulla contra nuestros vicios de jugón, que marca el estilo de *Pole*.

No hay convención ni cliché que no salga escaldado. Los sprites cambian una y otra vez para demostrar el sinsentido de los objetos recogidos (las manzanas se convierten en cogollos y éstos en boles de *ramen*), y los abismos, diseñados para parecer mortales, resultan ser totalmente seguros cuando saltas a ellos. SEGA se lo ha pasado pipa riéndose de todas las vacas sagradas.

Chistes viejos

Mientras, un contador de bromas crece en una esquina, lo que te evidencia que encontrar las 100 es tan importante como terminar el juego. Es lógico, pues, que tus expectativas acaben por los suelos. Así, cuando la alegre música se convierte en una melodía amenazante por la aparición de un jefe final, éste acaba muerto por algún absurdo factor externo.

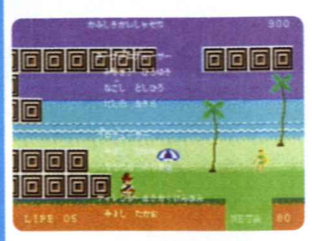
¡Chupaos eso, jugones! Ah, y olvídate de la letal colocación de enemigos de *Mega Man*: *Pole* incluye todo un nivel sin enemigos ni objetos.

Pero ¿qué queda para jugar? Pues poco, pero tampoco importa. Se trata de un gag de 30 minutos sobre videojuegos, más inteligente que cualquier monologuista haciendo chistes malos sobre *Pac-Man*. Lástima que sea muy, pero muy difícil que llegue a nuestro país.



TODO MUY LYNCHIANO

Cómo rompe *Pole* la cuarta pared



SIN PACIENCIA
El nivel 3-3 acaba de empezar y Pole se ve interrumpido por una pantalla de créditos. Pero qué juego tan impaciente.



DESTROZAOJOS
No es que nuestro ordenador haga malos pantallazos, sino que los sprites del juego parpadean más de lo normal.

Wii Ware



NG VEREDICTO

Pole ofrece su venganza a todos los que sudaron tinta con algunos títulos de NES. Además, incluye un gag maravilloso sobre sprites crecientes.

4



Viendo el barril, este pirata debe de tener una piernas de lo más largas.

POP-UP PIRATE

Odio cortante

PLATAFORMA **WIIWARE** ESTUDIO **TOMY** PRECIO **500** LANZ. **DISPONIBLE (JAP)**

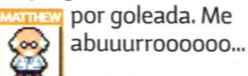
Perdón si me pongo personal, pero debo confesar que adoro el *Buscaminas*. Llevo intentando batir mis récords en este juego de puzles de Microsoft durante años, en contrarrelojes de 97 segundos en nivel Experto. Sí, ese Smiley y yo nos conocemos muy bien. He perdido la cuenta de las veces que le he volado el trasero. ¿Y qué tiene todo esto que ver con *Pop-Up Pirate?*

Y una jarra de ron

El *Salta Pirata* que te sonará de tus sobrinitos es un juguete lleno de muelles, pensado para explotar después de que un número de espadas se claven en el ombligo del bucanero. (Tranquilo, no es tan *gore* como suena). Una conversión "directa" funciona bien en el modo multijugador para cuatro personas –aunque al no haber amenaza física se pierde tensión–, pero no tanto en el modo para un jugador.

Si juegas solo, en *Pop-Up Pirate* debes deducir por eliminación qué agujeros pueden hacerle explotar. ¿Empieza a resultarte familiar? Cada hueco muestra cuánto peligro tiene alrededor, y a partir de ahí debes rellenar los huecos. O no, y darle la espalda a toda la deducción lógica que has hecho.

Para un fan de *Salta Pirata*, resultará absurdo. Los adoradores del *Buscaminas* se llevarán las manos a la cabeza. En todo caso, como sustituto del juego real, este título pierde por goleada. Me abuuurroooooo...





La cámara se acerca a la cara del pirata para incrementar la tensión.



VEREDICTO

Clavas la espada, y el pirata gruñe con alivio. Repite, repite, repite, y acabarás deseando meterte una de las hojas de acero en tu propio ojo.

1

LET'S CATCH

Toma la pelota, coge la pelota

PLATAFORMA **WIIWARE** ESTUDIO **PROPE** PRECIO **1.000** LANZ. **DISPONIBLE (JAP)**



Puedes usar una vista en tercera persona si te ayuda a coger la pelota.

Recién salidos de *Let's Tap*, Prope reproduce un día de juego en el parque. Tiras la bola haciendo el gesto con el mando, y la recoges pulsando A y B a la vez. No hay mucho más. Vale, no es como jugar al fútbol en el patio del colegio, pero en algunos países es una diversión de primera. O eso dicen.

Lo divertido es recibir. El gesto de usar tus dedos en los lados del mando, combinados con una pequeña vibración, es una buena recreación de la realidad. Vale, se parece más a sostener una salchicha de plástico, pero ofrece la interacción táctil que tan bien captaba *Wii Sports*. A todo ello, Prope sólo necesitaba añadirle un entorno encantador.

¡Toma esto!

El más azul de los cielos, el más verde de los céspedes: es el tipo de mundo perfecto que caracterizaba a SEGA en sus buenos tiempos. A los amantes de la acción les encantarán las pruebas que te llevan a campos de béisbol y al espacio profundo, pero nosotros preferimos los ratos en el parque, bien cuidado y sin cacas de perro. ¡Es el cielo!

El sistema de puntuación en el que se basan todos los modos mide tu facilidad para lanzar y para coger la bola, y lograr combos es lo que anima un poco el (tranquilo) cotarro.



El marcador "Perfect Combo" será una de tus mayores pesadillas.



Cuando los jugadores no consiguen vencerte, aparecen los alienígenas.



VEREDICTO

¡PERO ESTO QUÉ EEEEES! En fin... Relajémonos. ¿1.000 puntos por un día en el parque absolutamente perfecto? Bueno, no está tan mal.

4

"Colegialas de grandes ojos, horror corporal extremo y perversión, todo en uno"
MANGA PÁG. 62



UNIVERSO

NGAMER FÓRUM

¿Encontraste algo que quieras compartir con el mundo? Visita nuestro foro en:

www.ngamer.es

Sí, como todo los meses, tu Universo Nintendo comienza por las 20 experiencias más nintenderas, las que irremediablemente no podrían faltar.

Pero este mes nos lo hemos currado todavía un poco más, y te ofrecemos un reportaje pensado especialmente para ti, fanático del anime. Manga a gogó es un elogio, una oda, una redondilla... al manga y a Sunsoft, que algún día nos deleitará a través del WiiWare (y con subtítulos en inglés, oye).

Descubre, además, quiénes son los héroes de verdad, o por lo menos los que tienen más mérito desprovistos de grandes músculos y poderes increíbles. De ellos es la gloria.

Y el Fórum. Este mes más largo, con más cartas y algunos dibujos del aluvión que nos llega cada día a la redacción. ¡Disfrútalo!



LA PÁGINA 80

El código Morse y *Let's Tap* nos comunican con el mismísimo Satán. ¡Qué miedito...!

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

PORQUE EL MUNDO NUNCA DEJA DE SORPRENDERNOS



1 ANÁLISIS CANTADOS

Si alguien en NGamer supiese cantar sin que saltasen las alarmas de incendios, haríamos análisis musicales. Bueno, o no; no tenemos talento, y ella es única. Podéis escuchar algunos análisis de juegos a ritmo de folk en gamepeople.co.uk/rebeccamayes.htm, o seguir las actualizaciones en el Twitter de Rebecca en twitter.com/audiogamer.



¡Pero si no hay notas sobre 10! Menudos análisis...

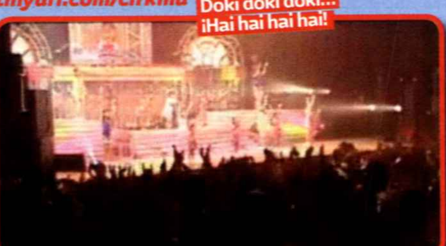
2 CONCIERTO TENGOKU

Una de las mejores canciones de *Rhythm Tengoku Gold*, interpretada en directo, con público real en vez de monos que aplauden y saltan al ritmo de la música. Si seguís los links de YouTube, encontraréis actuaciones similares, pero ésta es, con diferencia, la más profesional.

tinyurl.com/clfkmu



Doki doki doki... ¡Hai hai hai hai!







3 TETRIS REAL

Si se acabase toda la electricidad del mundo, al menos podríamos seguir jugando al *Tetris*. Bueno, más o menos. Echadle un ojo al vídeo.

vimeo.com/2419155







¡LENTO!

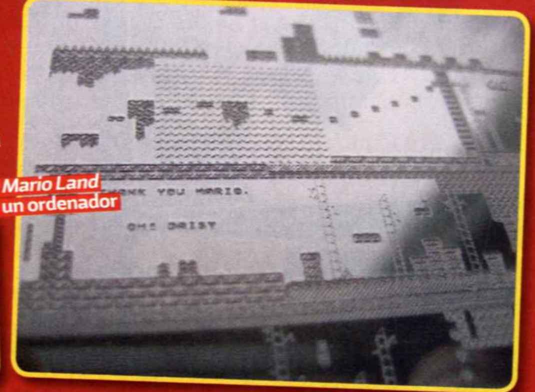


"Tu trabajo es fastidiar a un mono dándole una galleta cuando lo que quiere es un plátano"
SIEMPRE LOS MISMOS PÁG 64

NINTENDO

4 PORTÁTIL MARIO

Cómo utilizar un láser para convertir un portátil barato en una edición especial única. Es como una licencia para ganar dinero en eBay; o, al menos, lo sería si el creador de esta obra no se hubiese ido de la lengua.
tinyurl.com/8zrp9h



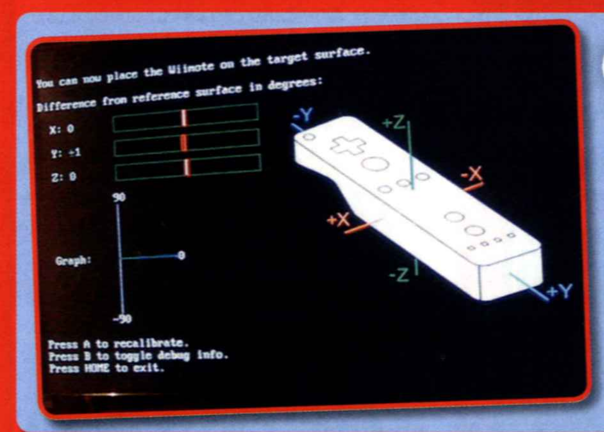
Todo *Super Mario Land* tatuado en un ordenador portátil.

5 ZELDA A PUNTO DE CRUZ

Píxeles readaptados a tela e hilo.
Es el mapa central de *Zelda* para SNES, y es una obra tan épica que no nos sorprendería si nos dicen que su creadora ha estado trabajando en ella desde que el juego salió a la venta, hace ya tantos años.
tinyurl.com/8cdyx6

ÉPICO

6 CALCULANDO DISTANCIAS



Mantenerse en forma... hecho. Ejercicio mental... hecho. Ayudar a colgar un cuadro recto... sí, eso también, gracias a este programa homebrew.
tinyurl.com/ajm8cd

Diversión y practicidad, juntas al fin

7 MARIO VERSIÓN REAL

Desde la televisión japonesa nos llega una recreación de un nivel de *Super Mario Bros* que alcanza tintes surrealistas hacia la mitad. Muy bien hecho.
tinyurl.com/9f5stz



¿A que os cuesta reconocer los niveles? ¿Os acordáis de este hangar? Tiene buena pinta, ¿eh?

8 GOLDENEYE SOURCE

Da la impresión de que lleva años en desarrollo, pero esta puesta al día del clásico de N64, hecha por fans para PC, está a punto de estar lista. Bueno, en algún momento de 2009 debería estarlo. A menos que se metan en medio los abogados de 007, será la única oportunidad de jugar a *GoldenEye* en alta resolución. **goldeneyesource.net**

9 EDREDÓN DONKEY

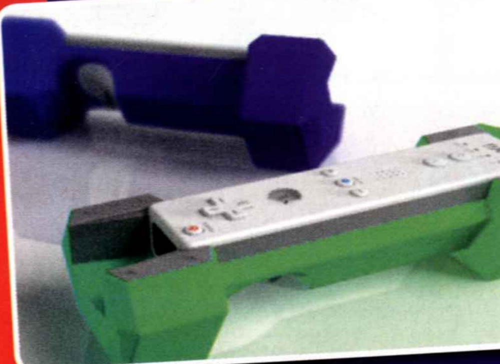
Este edredón no es apto para lavadoras. Demasiado caro como para confiárselo a una máquina, además de ser una edición única que ya se ha vendido. Visitad la página del artista para ver si saca algún diseño similar.
tinyurl.com/aw27mf



CALENTITO

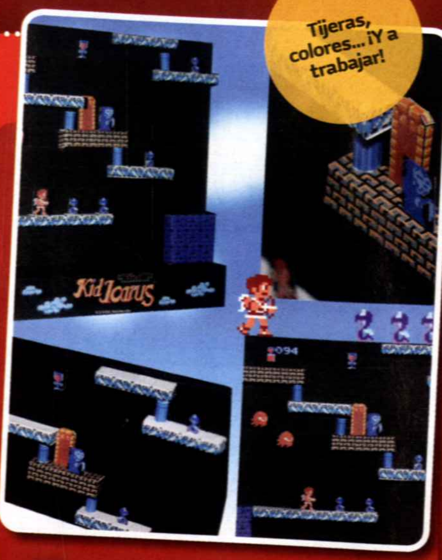
10 PESAS Wii

¿Cómo ganar masa muscular con *Wii Sports* si el Wiimando es tan ligero? ¡Pues poniéndole peso real! Sin duda, muerte instantánea para todo televisor LCD (y cualquiera que esté cerca) si la correa se suelta mientras jugamos a los bolos.
riiflex.com





LETAL



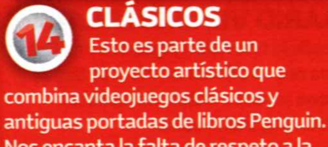
Tijeras, colores... ¡Y a trabajar!

11 KID ICARUS Y LA PAPIROFLEXIA

Es un pedazo del clásico de NES *Kid Icarus*, inmortalizado en papel gracias a unos franceses amantes del modelismo. Podréis bajar el patrón y crear vuestro propio tributo retro en ***hattoripapercraft.unblog.fr***

12 KATANA SANGRIENTA

Un sable láser de *Star Wars*, ligeramente modificado, se convierte en un excelente complemento para un disfraz de Travis Touchdown. El creador pretende convertirla en una lámpara cuando deje de jugar con ella.
tinyurl.com/ytnz75





¿Es de la sangrienta versión EE.UU. o de la europea sin sangre?

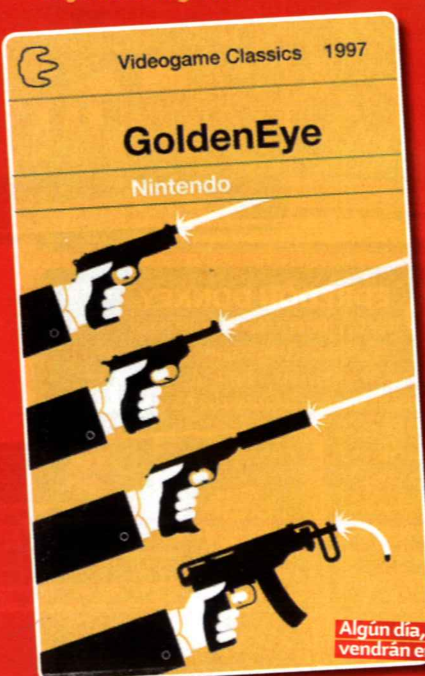
13 BENTO DE LINK

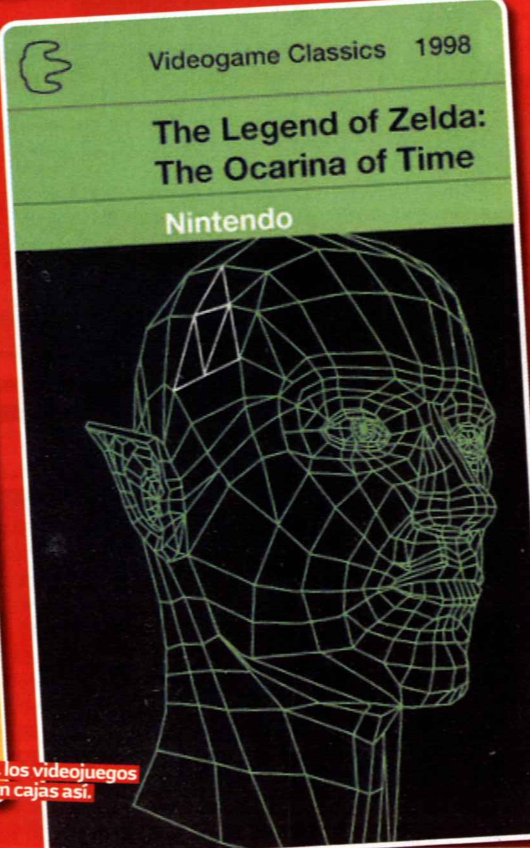
Hecha principalmente de arroz, algas y hamburguesa, esta caja de almuerzo tiene una belleza legendaria. La cara de Link está hecha de "salchica falsa", y su pelo de huevo. Incluso lleva una túnica de espinacas. Asombroso, en serio. ***tinyurl.com/dahyey***



14 CLÁSICOS

Esto es parte de un proyecto artístico que combina videojuegos clásicos y antiguas portadas de libros Penguin. Nos encanta la falta de respeto a la Klobb de *GoldenEye*.
tinyurl.com/8g2vm9





Algún día, los videojuegos vendrán en cajas así.

15 BOLETÍN POLICIAL

Esto no puede ser real... es un póster que pide información sobre un accidente de tráfico, con un Mii representando al sujeto que se dio a la fuga. Si le veis en *Mario Kart*, llamad a la policía.
tinyurl.com/brsr25



Podría ser Christian Bale con pelo largo.



Zapatillas cómodas para jugar tranquilamente.

16 ZAPATILLAS PERSONALIZADAS

Es muy posible que hayáis visto ya calzado de Nintendo a la venta en eBay, pero si no os gustan los diseños, probad con este vendedor de Etsy. Podéis plasmar la imagen que queráis en un par de zapatillas (como las que tiene vuestro abuelo). **tinyurl.com/7trwyo**

17 EL MAESTRO DE LAS PULSACIONES

El maestro del aporreo de botones de Hudson nos muestra sus técnicas para conseguir 16 disparos por segundo en *Star Soldier R*. Seguro que tiene unos callos del tamaño de monedas de euro en esos dedos. **tinyurl.com/cfa537**



Este tipo podría haceros explotar la cabeza con su dedo



Pero mirad esa carita. ¿Es la carita de alguien a quien querríais comeros?



Oh dios...

18 POBRE KIRBY (TARTA)

Estará muy rico y será muy rosa, pero, en serio, ¿habéis pensado en los sentimientos del pobre Kirby? **tinyurl.com/dnlk25**

19 BUFANDA DE CYDONIA

Esta bufanda es el tributo más asombroso a *Guitar Hero* que hayamos visto nunca. El patrón es el de la ridículamente difícil pista de Muse Knights of Cydonia. Demuestra que eres un experto. **tinyurl.com/d6uajm**

20 MEGA MAN REMIX

Llamando a todos los amantes de la música de 8 bits: aquí tenéis un remix de la banda sonora de *Mega Man 9*. Por fin podréis escuchar la música de los niveles que nunca llegasteis a ver en el juego. **capcom-unity.com/megaran**



¡Descárgalo gratis! (No, el juego no)

¡OJO, LECTORES!

ESTE REPORTAJE ES SOBRE MANGA, ASÍ QUE SE LEE COMO UN MANGA, DE DERECHA A IZQUIERDA. EMPEZAD POR LA VIÑETA SUPERIOR DERECHA, Y SEGUID LOS NÚMEROS EN ORDEN.

5 CLUB 9



EN ESTA HISTORIA ROMÁNTICA, LO QUE PARECE ABURRIDO SOBRE EL PAPEL (UNA INOCENTE CHICA DE PUEBLO SE PONE A TRABAJAR EN EL CLUB DE ALTERNE QUE DA NOMBRE AL MANGA PARA PAGARSE LA UNIVERSIDAD) ACABA RESULTANDO SER MUY DIVERTIDO. INTENTA PASAR DESAPERCIBIDA EN EL CLUB Y NO TENER GRANDES PROBLEMAS, PERO SU ENCANTO NATURAL LLAMARÁ LA ATENCIÓN DE TODO SER INDESEABLE QUE ENTRE POR LA PUERTA. ERA UNO DE LOS FAVORITOS DE RAMÓN EN SU ÉPOCA. EN SU ÉPOCA DE PERVERTIDO, VAYA.

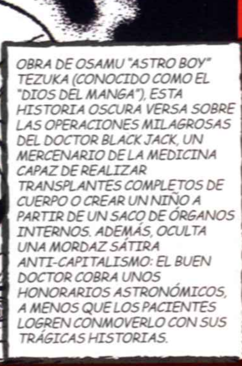
6 EL LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO



DESHONRADO POR SUS ANTIGUOS PATRONES, OGAMI IITOI RECORRE JAPÓN EN BUSCA DE VENGANZA, ACOMPAÑADO DE SU HIJO DE TRES AÑOS (PERO SÓLO PORQUE HA ELEGIDO JUGAR CON UNA ESPADA EN VEZ DE CON UNA PELOTA). EN ESTA HISTORIA, UNA ASOMBROSA MEZCLA DE VIOLENCIA SAMURÁI Y CUIDADO DE BEBÉS, ITTOI CERCENARÁ MIEMBROS EN UNA PÁGINA Y, EN LA SIGUIENTE, ESTARÁ CAMBIANDO PAÑALES. FRANK MILLER, EL CREADOR DE SIN CITY, DISEÑÓ LAS PORTADAS DE LA EDICIÓN OCCIDENTAL. EN SERIO.

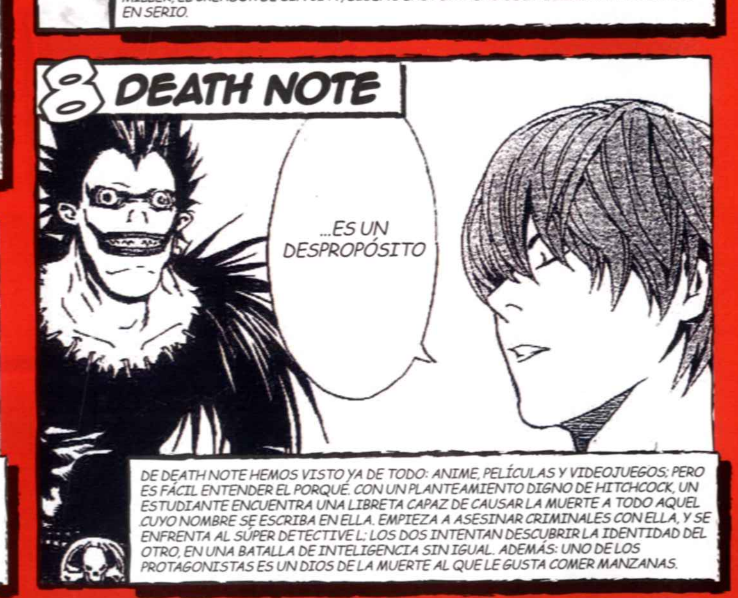
7 BLACK JACK





OBRA DE OSAMU "ASTRO BOY" TEZUKA (CONOCIDO COMO EL "DIOS DEL MANGA"), ESTA HISTORIA OSCURA VERSA SOBRE LAS OPERACIONES MILAGROSAS DEL DOCTOR BLACK JACK, UN MERCENARIO DE LA MEDICINA CAPAZ DE REALIZAR TRANSPLANTES COMPLETOS DE CUERPO O CREAR UN NIÑO A PARTIR DE UN SACO DE ÓRGANOS INTERNOS. ADEMÁS, OCULTA UNA MORDAZ SÁTIRA ANTI-CAPITALISMO: EL BUEN DOCTOR COBRA UNOS HONORARIOS ASTRONÓMICOS, A MENOS QUE LOS PACIENTES LOGREN CONMOVERLO CON SUS TRÁGICAS HISTORIAS.

8 DEATH NOTE



DE DEATH NOTE HEMOS VISTO YA DE TODO: ANIME, PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS; PERO ES FÁCIL ENTENDER EL PORQUÉ. CON UN PLANTEAMIENTO DIGNO DE HITCHCOCK, UN ESTUDIANTE ENCUENTRA UNA LIBRETA CAPAZ DE CAUSAR LA MUERTE A TODO AQUEL CUYO NOMBRE SE ESCRIBA EN ELLA. EMPIEZA A ASESINAR CRIMINALES CON ELLA, Y SE ENFRENTA AL SÚPER DETECTIVE L; LOS DOS INTENTAN DESCUBRIR LA IDENTIDAD DEL OTRO, EN UNA BATALLA DE INTELIGENCIA SIN IGUAL. ADEMÁS: UNO DE LOS PROTAGONISTAS ES UN DIOS DE LA MUERTE AL QUE LE GUSTA COMER MANZANAS.

9 ¡AH, MI DIOSA!



KEIICHI MORISATO LLAMA POR ERROR A LA LÍNEA DE AYUDA DE LAS DIOSAS, E INVOCA A LA DIOSA BELLDANDY. DESPUÉS DE UN DESEO TONTO, ESTARÁN UNIDOS Y JUNTOS PARA SIEMPRE. ASÍ EMPIEZA SU AVENTURA, CON UN KEIICHI QUE INTENTA OCULTAR LA EXISTENCIA DE BELLDANDY DE LOS DEMÁS. UN POCO COMO ET, PERO UNA ET EN LA QUE ELLIOT Y SU CRIATURA INTERGALÁCTICA MANTIENEN UN TIRA Y AFLOJA AMOROSO CONSTANTE. Y CUANDO APARECEN LAS CUÑADAS, LAS SITUACIONES SON MÁS SURREALISTAS SI CABE. RAMÓN ESTÁ OBSESIONADO CON BELLDANDY.

10 DORAEMON



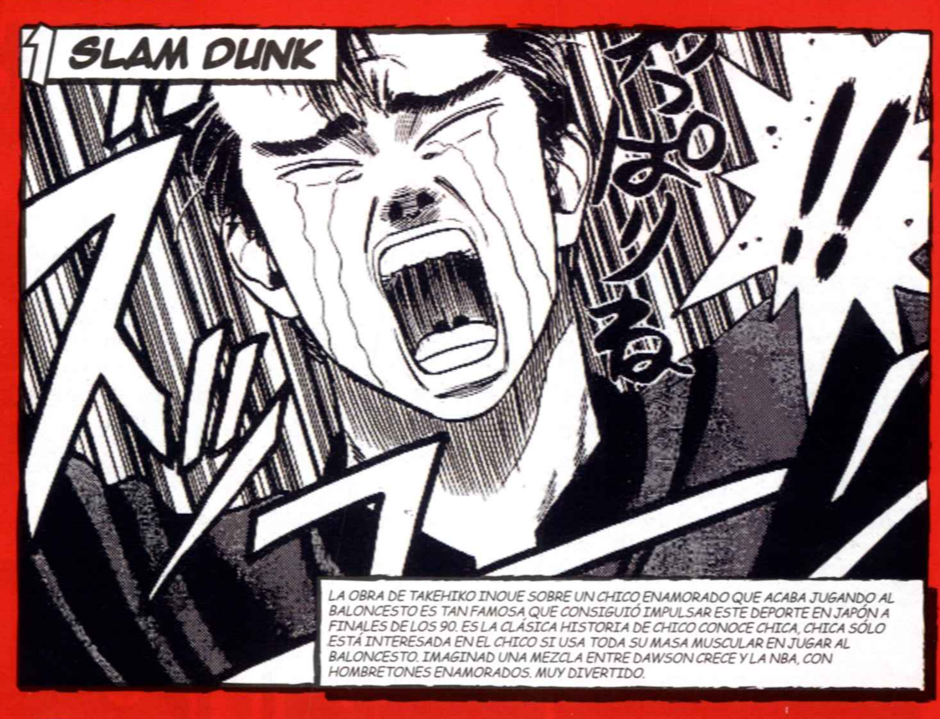
IMAGINAD POR UN MOMENTO QUE EN TERMINATOR, EN VEZ DE MANDAR A UN TERRORÍFICO ROBOT ASESINO, MANDASEN A UN GATO-ROBOT. RESUMIENDO, ESO ES DORAEMON. EL GATO VIAJA EN EL TIEMPO, PARA ASEGURARSE DE QUE LOS DESCENDIENTES DE SU FAMILIA TENGAN UN BUEN FUTURO. ESO MISMO.

MANGA DAIOH

MANGA A GOGÓ

SUNSOFT ACABA DE LANZAR EN JAPÓN SU SERVICIO DE DISTRIBUCIÓN DE MANGA. NOS SUMERGIMOS EN EL MUNDO DE LOS PEINADOS IMPOSIBLES, LOS DOCTORES MALVADOS Y LOS JUGADORES DE BALONCESTO ENAMORADOS. HE AQUÍ LA LISTA DE MANGAS QUE NOS GUSTARÍA VER EN NUESTRAS WII....

1 SLAM DUNK



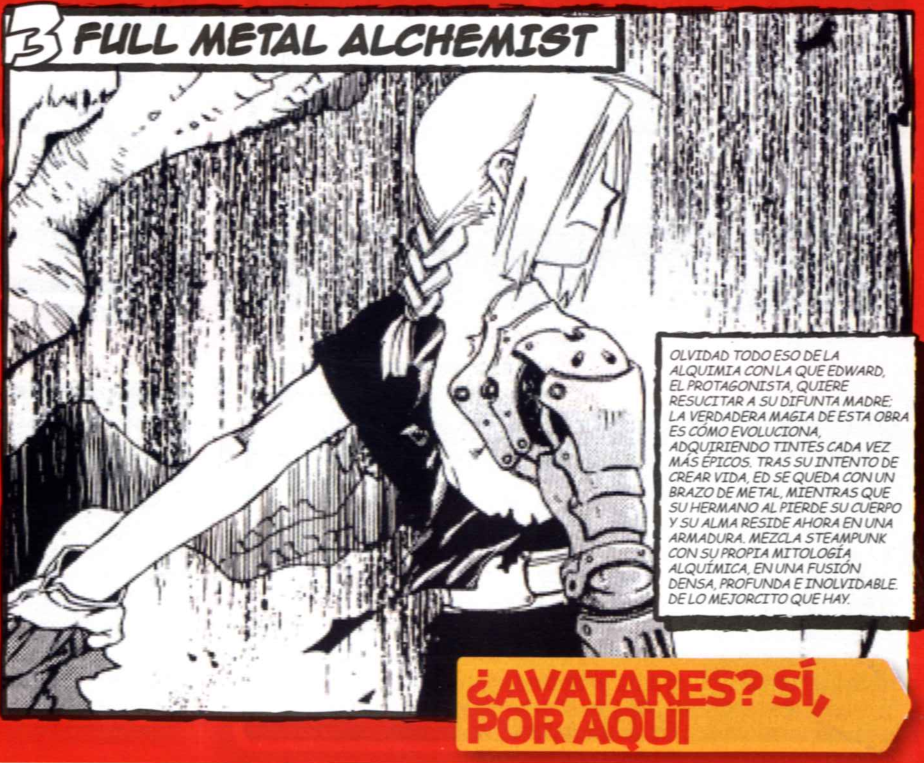
LA OBRA DE TAKEHIKO INOUE SOBRE UN CHICO ENAMORADO QUE ACABA JUGANDO AL BALONCESTO ES TAN FAMOSA QUE CONSIGUIÓ IMPULSAR ESTE DEPORTE EN JAPÓN A FINALES DE LOS 90. ES LA CLÁSICA HISTORIA DE CHICO CONOCE CHICA, CHICA SÓLO ESTÁ INTERESADA EN EL CHICO SI USA TODA SU MASA MUSCULAR EN JUGAR AL BALONCESTO. IMAGINAD UNA MEZCLA ENTRE DAWSON CRECE Y LA NBA, CON HOMBRETONES ENAMORADOS. MUY DIVERTIDO.

2 SHADOW STAR



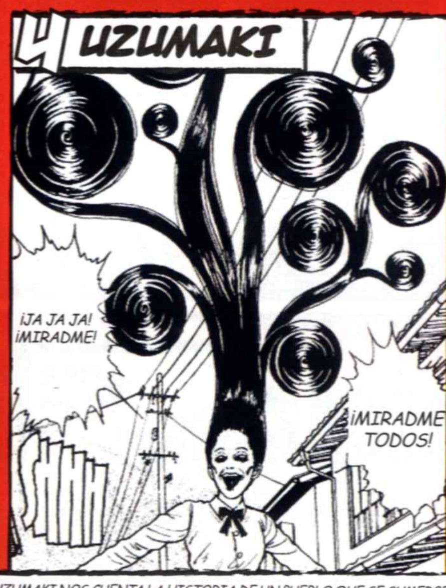
OOOH, MIRAD QUÉ MONADA EL PEQUEÑO BEBÉ DRAGÓN, SIMULANDO SER UNA MOCHILA. ¿NO CREÉIS LO QUE VEN VUESTROS OJOS, QUERIDOS LECTORES? PUEDE QUE LA HISTORIA DE SHINA Y SU DRAGÓN HOSHIMARU EMPIECE RODEADA DE ESE AIRE DE DULZURA Y FELICIDAD, PERO ENSEGUIDA PUEDE CAMBIAR Y CONVERTIRSE EN UNA HISTORIA CRUDA Y CON DESNUDOS. ES DECIR: COLEGIALAS DE OJOS GRANDES, VIOLENCIA Y PERVERSIÓN, TODO EN UNO. PARECE QUE HAY ALGUIEN QUE HIZO UN ESTUDIO DE MERCADO EN JAPÓN...

3 FULL METAL ALCHEMIST



OLVIDAD TODO ESO DE LA ALQUIMIA CON LA QUE EDWARD, EL PROTAGONISTA, QUIERE RESUCITAR A SU DIFUNTA MADRE: LA VERDADERA MAGIA DE ESTA OBRA ES CÓMO EVOLUCIONA, ADQUIRIENDO TINTES CADA VEZ MÁS ÉPICOS. TRAS SU INTENTO DE CREAR VIDA, ED SE QUEDA CON UN BRAZO DE METAL, MIENTRAS QUE SU HERMANO AL PIERDE SU CUERPO Y SU ALMA RESIDE AHORA EN UNA ARMADURA. MEZCLA STEAMPUNK CON SU PROPIA MITOLOGÍA ALQUÍMICA, EN UNA FUSIÓN DENSA, PROFUNDA E INOLVIDABLE. DE LO MEJORCITO QUE HAY.

4 UZUMAKI



UZUMAKI NOS CUENTA LA HISTORIA DE UN PUEBLO QUE SE SUMERGE EN UNA ESPIRAL DE LOCURA. UN MANGA DE TERROR DESCONCERTANTE, QUE OFRECE IMÁGENES IMPACTANTES, COMO UN NIÑO QUE CONVIERTE SU CUERPO EN UNA ESPIRAL HUMANA, Y SU MADRE SE SACA CON UNAS TIJERAS EL CARACOL DEL OÍDO PORQUE TIENE FORMA DE ESPIRAL. COMPLETAN EL PLANTEL DE PESADILLA LOS BEBÉS QUE HABLAN, CON CORDONES UMBILICALES CADA VEZ MÁS GRANDES, Y UN HOMBRE MITAD PERSONA MITAD MUELLE.

¿AVATARES? SÍ, POR AQUI

¿QUIÉN SOY?

SIEMPRE LOS MISMOS

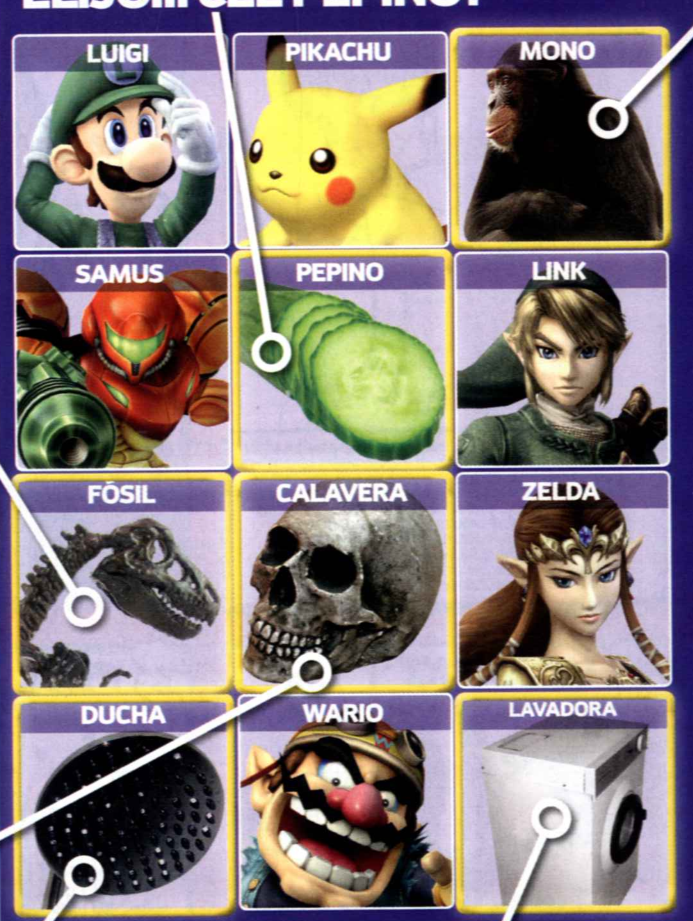
Salvar el mundo no tiene por qué ser siempre tarea de los sospechosos habituales...

Caballeros, soldados, marines espaciales... cuando los desarrolladores buscan un héroe, suelen ser éstas las figuras que salen a la palestra. Los hombres musculados con armas y espadas son una red de seguridad. Pero queremos premiar los juegos que se alejan del camino marcado con sus héroes...

PEPINO Y COMPAÑÍA
PRINCESS TOMATO IN THE SALAD KINGDOM (NES)

Uno de los RPG más extraños y, sin lugar a dudas, el más sano que hayamos jugado nunca. *Princess Tomato* readapta con acierto todos los clichés del género a su historia de vegetales. El malvado ministro Calabaza se lleva a la princesa a las montañas Calabacín, pero Sir Pepino les persigue para salvarla. Una pena que, al ser con cámara en primera persona, no podamos verle la cara a nuestro verde campeón.

ELIJO... ¿EL PEPINO?



LA EVOLUCIÓN PERSONIFICADA
E.V.O: SEARCH FOR EDEN (SNES)

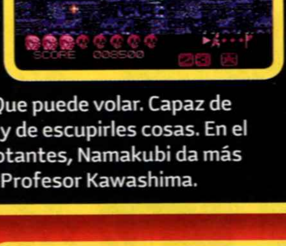
Will Wright se cree muy inteligente, capaz de arrasar en las listas de ventas con su kit de creación de monstruos fálicos, *Spore*. Él sí que necesita evolucionar: este juego le enseña unas cuantas lecciones. Empezamos siendo un pez, pero conseguir puntos nos permitirá evolucionar, y determinaremos nuestra forma con un menú. Ah, si la evolución real fuese así... nos pondríamos la cara de Chanquete.





CABEZA SIN CUERPO
ZOMBIE NATION (NES)

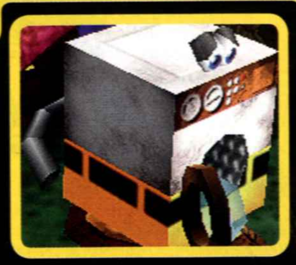
Una porquería intergaláctica cae en los Estados Unidos, convirtiendo a la población en zombis. ¿Quién nos va a salvar? ¿El musculitos de turno? ¡No! Nuestro héroe será Namakubi, una cabeza de samurái decapitado. Que puede volar. Capaz de disparar a los enemigos con sus ojos y de escupirles cosas. En el mundo de las terroríficas cabezas flotantes, Namakubi da más miedo que Andross, Doh, e incluso el Profesor Kawashima.





LA ALCACHOFA
GEIST (GAMECUBE)

No somos una alcachofa de ducha cualquiera, sino que estaremos en unas duchas femeninas. Eso tiene que ser perversamente divertido, ¿que no? Sin el riesgo de mirar a través de un agujero en la pared, esto es la perfección del voyeurismo, sin riesgos de incriminación. Técnicamente, somos un fantasma que posee esta ducha; otros objetos jugables son espejos, bombillas y cuencos de comida de perro. Seguro que Casper nunca se rebajó a esto.



LA LAVADORA
BANJO-TOOIE (N64)

Lo que en *Banjo-Kazooie* era una transformación broma de Mumbo, se acabaría convirtiendo en un personaje para la secuela. Como no podía ser menos, tiene todas las habilidades de nuestros protagonistas tradicionales: puede usar su peso para pulsar interruptores, y su ciclo de lavado puede acicalar a los enemigos que le salgan al paso. Pero además, puede disparar calzoncillos sucios. ¿Qué es peor? ¿Kazooie o la lavadora?



MONOS ADIESTRADOS

MONKEY PUNCHER (GBC)

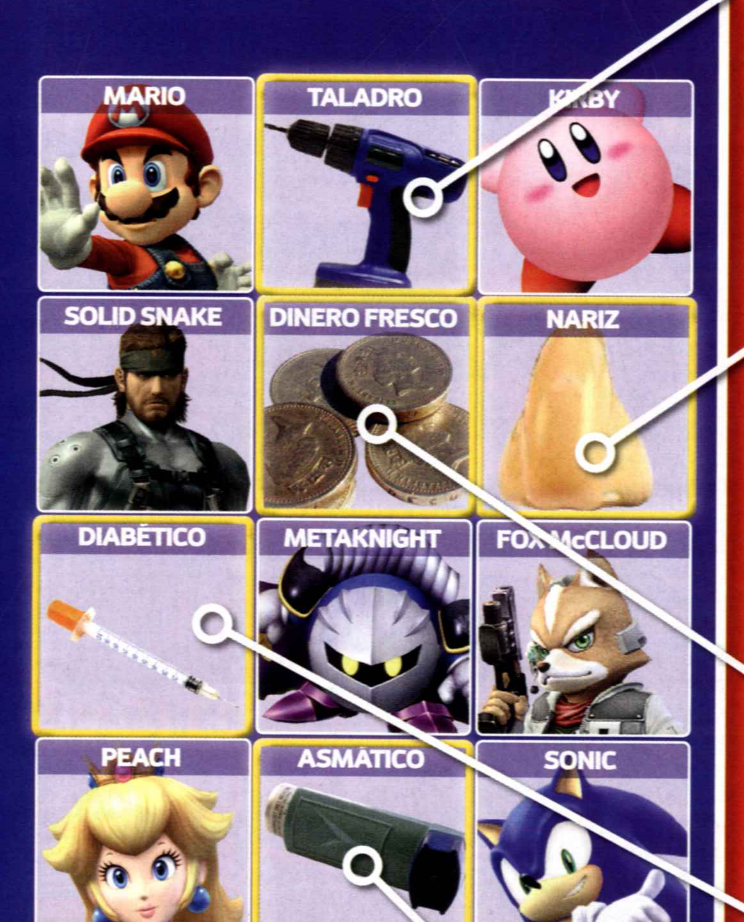
No vayáis a confundiros y pensar que esto es otro simulador de cuidado de monos (tipo *Monkeyz); Monkey Puncher* nos pone en la piel de un chico o una chica que quiere llegar a la cima de un Club de la Lucha secreto para monos. Nuestro objetivo será elegir un simio feliz y convertirlo en un fiero ente a nivel psicológico, alimentándolo con galletas cuando en realidad quiere un plátano. Nuestro mono se pasaba todo el rato mordiéndonos.

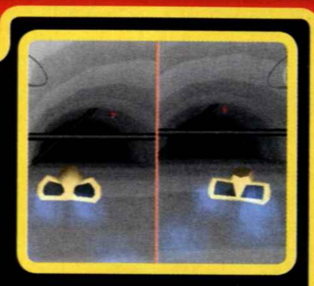


A TALADRAR

DRILL DOZER (GBA)

Técnicamente somos una niña pequeña (Jill) dentro de un taladro gigantesco, pero ninguno de ambos es un héroe tradicional. Nuestras habilidades giran en torno a girar (sí, estamos inspirados), y aprovechar la energía de esta herramienta, en apariencia inofensiva, para convertirla en un arma asombrosa para acabar con los enemigos. Jill hasta podrá salir volando si hacemos las cosas bien. No os recomendamos intentarlo.





NARIZÓN

WARIOWARE SMOOTH MOVES (Wii)

Una buena muestra de la genialidad de Intelligent Systems es que su juego de lucha nasal se titula *Star Nose. Nose Wars* también hubiese sido válido. De todos nuestros héroes extraños, éste es el que menos se parece al objeto que pretende digitalizar. Para empezar, puede existir sin una cara; eso es mucho para una nariz. Luego está el tema de lo poco que pesa. Ah, y además vuela.



STOCKBROKER

WALL STREET KID (NES)

Los malvados hombres de negocios han acabado con el universo; pero ahora, también nosotros podremos sentir esa emoción de acabar con el futuro de la gente con inversiones imposibles. Hemos heredado 600.000 millones de dólares de nuestro padre, y tenemos que demostrar que somos dignos del dinero convirtiendo medio millón en cinco millones en la bolsa. Ni escorpiones ni nada: éste es el héroe más venenoso.



HÉROE DIABÉTICO

CAPTAIN NOVOLIN (SNES)

Patrocinado por la insulina Novalin, este extraño plataformas de SNES pretende mostrarnos los peligros a los que se enfrenta la gente con diabetes. El Capitán del título empieza cada nivel con un chute de Novalin, para luego mantener su sangre a salvo de la glucosa de sus enemigos (donuts y cajas de caramelos). No hay nada mejor para entender la diabetes que un donuts pateándote el trasero.



DINO ASMÁTICO

BRONKIE: HEALTH HERO (SNES)

¡Parad las rotativas! NGamer sabe la verdad sobre la extinción de los dinosaurios. Ni edad glacial ni bolas de fuego, sino la llegada de un meteorito que provocó tales humaredas de polvo que murieron de asma. ¿Cómo puede funcionar esto en un juego? Cuando Bronkie pisa una montaña de polvo o pasa junto al humo de un cigarrillo, la pantalla se oscurece. Sacad un inhalador y limpiad pulmones y pantalla.

TURNO PARA LAS CARTAS

FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a alguien, o una mancha en la pared de tu cuarto con la cara de Mario.

El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, opiniones... ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

ENCUESTA

HOLLYWOOD

El E3 está a la vuelta de la esquina y se espera la vuelta al *glamour* de antaño. ¿Cuál será la estrella de Nintendo? ¿El Wii MotionPlus? ¿Un anuncio bomba? ¿La chaqueta de Iwata?

MATCH POINT

Con la llegada de Wii MotionPlus se espera una mejora considerable en el realismo del control por movimiento en Wii. El tenis, deporte bandera de la consola desde su lanzamiento, verá el nacimiento de dos nuevas apuestas que usarán el aparato. ¿Quién se ganará al público? ¿La experiencia en el arcade de SEGA? ¿La simulación en el estreno de EA?

VIRTUA TENNIS	76,47%
EA GRAND SLAM TENNIS	23,53%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE PREMIO

TAMBIÉN SOMOS FAMILIA

MadWorld, la joya de Sega que tanto ansiábamos, por fin llegó a nuestras consolas. Y con él, cómo no, la unión de plataformas en defensa de la familia que piden el boicot al juego por su contenido violento, con argumentos tan sólidos como "MadWorld atenta contra la imagen de consola para toda la familia que tiene Wii".

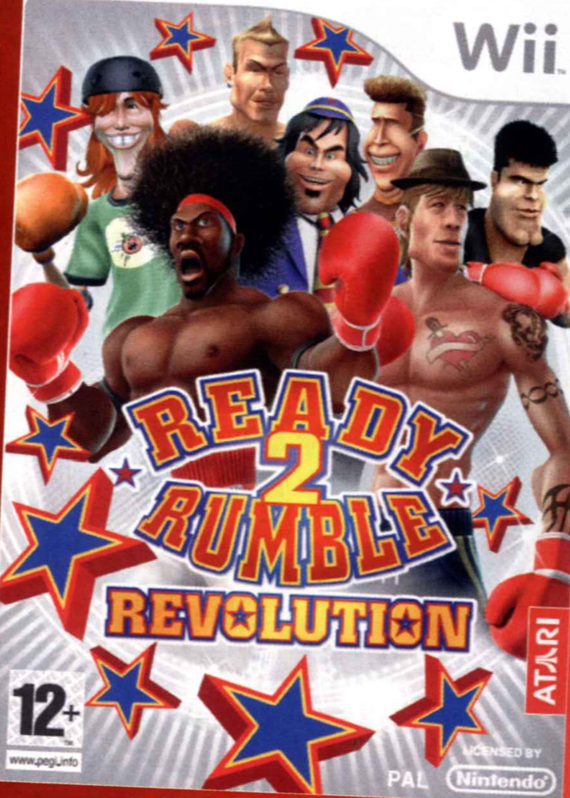
Nadie parece recordar que los jugadores tradicionales también somos de la familia, o que los sistemas PEGI y ESRB de clasificación de juegos están para algo. Lógicamente es más cómodo usar las consolas como si fueran niñeras, que preocuparse del contenido al que acceden sus hijos, pero después no deberían irse quejando.

Uno no puede dejar de preguntarse por qué MadWorld es perverso y las películas de Tarantino obras de arte, mientras que nadie habla de la pornografía. Pero claro, eso mueve demasiado dinero.

Por favor, dedíquense a arreglar alguno de los problemas reales del mundo, que son muchos, y no intenten inculcarnos su falsa moralidad.

ANDREU PRESAS, VÍA MAIL

Wow, deberías montar una plataforma anti-plataformas anti-violencia. O como sea. Por suerte, SEGA se empeñó en que este juego perdía su parodia sin su violencia exagerada, y el tratamiento "de coña" que le han dado a prácticamente todo (sobre todo los comentaristas) probablemente le haya hecho ganar esa pequeña batalla que comentas. Ya sabéis, ¡todos a por él y acabarán acostumbrándose tanto como al porn... ehm, a Tarantino!



YA LE PIKA PIKA

COMPARTE TU DS

El último juego al que he jugado; Pokémon Edicion Perla. Ya sin mejorar notablemente su capacidad de divertir a los jugadores, nos defrauda aún mas al darnos cuenta de que no han innovado casi nada, los pokémon son nuevos pero el estilo de juego sigue guardando unos gráficos muy mejorables. Si tuviéramos en cuenta que otros juegos como The Legend of Zelda: Phantom Hourglass tienen mejores gráficos y mucha más aventura y, aun así, cuestan igual, podemos caer en un pozo y ciclo de pensar "¿Nintendo quiere conservar lo clásico?". Pokémon sigue manteniendo su gran potencial de duración, pero en innovación va de mal en peor, en caso de estas dos ediciones, no pasa nada, pero cuando llegue el platino (ya lo he probado en japonés) hará que muchos jugadores se cansen de jugar a este juego y acaben




"Me he dicho: ¡vaya, en la redacción de NGamer no sabrían que chiste hacer con esto!" - Miguel Ángel Castrillo.

pasándoselo muy rápidamente si tiene completa la pokedex del Perla o Diamante (como yo), y si tienen todas las cintas de los concursos (como yo) y que parece difícil; pero Nintendo debería pensar esto: "Vendo un montón de juegos, hago que los mediocres compren pero los veteranos se cansan al no haber una innovación en cuanto a pokedex, igual debería pensar las consecuencias". No pretendo ofender a Nintendo, pues les he apoyado siempre y con mi club aun más, pero, deberían pensarlo muy atentamente.
JAXSA, VÍA MAIL

Gracias por tu carta. Entendemos lo que dices, pero con esa cantidad de ventas difícil es que un buen puñado de veteranos, como los llamas, no estén disfrutándolos también, ¿no? Una serie tan clásica, que sigue gustando tanto, es difícil de cambiar. Mira la preview de Platino en la página 22... ¡sigue gustando!



"Me gustaría sugerir que en la revista hubiera una sección para que los lectores pudiéramos enviaros cosas para que se publicaran" -Ehmmm... ¡Bienvenido al Fórum, Daniel!

¡RÁPIDO!
MUERTE A LOS IMAGINAAAAA
baryonyx, vía foro
¡Larga vida a Madwooooorlld!

AMIGA DE HENRY

COMPARTE TU DS

Henry Hatsworth en la Aventura Rompecabezas es un título desafiante, divertido, tremendamente original y vistoso. La unión de dos conceptos como los plataformas y los puzles no sólo funciona sino que deslumbra, presentando un acabado inmejorable que hace que, una vez completada la aventura, nos quedemos con ganas de más. Es ésta la única gran pega que le podemos encontrar a un título que toca con la punta de los dedos la excelencia, sin llegar a ella contundentemente. Si te gustan los plataformas o los puzles, o los juegos que aúnan una gran jugabilidad con un envoltorio (historia, gráficos, sonido) notable, adelante. Uno de los juegos del año para DS.
LETICIA VAQUERO, VÍA MAIL

Gracias Leticia, perdona que no hayamos incluido tu review al completo, pero nos daba para un nuevo extra de NGamer...
Respecto a Henry, qué te vamos a decir, parece que se ha convertido en una joyita, y por eso lo hemos llevado directamente a nuestro Top.

PORTADITIS

¡¡Buenas a toda la redacción!!
Bueno, a todos no, a David le voy a odiar este mes por aparecer en la revista con su caja de chocolatinas llena de juegos de la DS... Menuda envidia xD
Sobre la revista, quería comentaros (y creo que no seré el único) que la portada de este mes pasado fue de un bajón tremendo. ¡¡Era el mes de MadWorld!! Y nos venís con los cazafantasmas... MadWorld ni en las fotos pequeñas de la parte baja de la portada... Muy mal! A ver si la del mes que viene es del GTA Chinatown Wars, o si no es que ya nadie entendemos vuestro criterio de elección de portadas.
ANDREU PRESA, VÍA MAIL

Buenas otro mes, Andreu.
Empezamos a entender por qué David lleva una semana de baja por dolor de oído izquierdo, ya creíamos que era cuento. Respecto a las portadas, verás que tanto en este como en otros mundillos, lo mejor a destacar es algo para el futuro, algo de lo que podríais esperar nueva información. Con nuestros 4.576 artículos sobre Madworld, que acabaron con la review, poco había ya que contar.

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE SPIRIT TRACKS
Habrá que darle una oportunidad, porque el juego promete pero como clón de PH, cuestión de tiempo ver sus novedades..
Kirby_Blue

Queríamos un Zelda, Nintendo nos da éste para que la espera al nuevo de Wii sea más amena.
VySe

Un Zelda que seguro que tira a casual, decíamos tanto de juegos on-rails y éste también lo es, por hablar.
Jagoba

SOBRE CHIATOWN WARS
Un juego en toda regla, los pocos +18 de esta consola merecen la pena, y aun encima es casi infinito xD.
MDVigo

Buenísimo. La verdad es que lo probé debido al azar y aun con solo 2% completado veo que es maravilloso.
solid-bros

Mi propio imperio de la droga en mi DS... ¿Se puede pedir algo más? Mayor cantidad de mujeres atractivas, posiblemente.
ZaiD

SOBRE ANOTHER CODE: R
Deberían ponerlo para la DS como su antecesor, y no fastidiarles el desenlace a los que no tienen la Wii.
DarkBlizard

Simplemente bestial. La primera entrega estuvo genial, tanto la historia como los puzles. Ahora veréis con el control de Wii... **RAY_01_ ZERO_SUIT**

Si es tan bueno como su predecesor de DS, un juego que sin duda tiene que estar en la colección.
Arandanus

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

NGAMER 18
Iniciado por jueghje
Cantine: No entiendo la manía de Ngamer de poner las portadas menos importantes en la revista, no lo entenderé nunca. Aquí tendríamos que ver una portada roja, negra y blanca con el título de Madworld
Maximilium: En parte han cumplido xDDD.
Junky: Ui este día es para enmarcarlo salgo en la revista XD seguro que diciendo cualquier mamarrachada, esto si que no me lo esperaba XD.

NOVEDADES EN EL FORO
Iniciado por Naroh
Bob-omber: ¿Miriam te ha dicho que incluirá el spoiler?
DJ GOYO: Ole, a ver si cambia el diseño del foro y la invito a un cubata xD.
KOPURISTA: Yo ya estoy acostumbrado, por eso ya no lo veo tan mal.
Liqu!d: Porque tú eres el nuevo zoipi, es como si vivieses en el foro.

DUDAS BOLUDAS

¡Hola NGamer! Les hablo desde Argentina y me encanta la revista, lástima que llega tarde y sin las ediciones especiales, pero es muy divertida.
Bueno,ahí van las preguntas:
1) Cuál es mejor, Wii Music o Guitar Hero: WT (con baterías y demás), teniendo en cuenta el precio?
2) The Conduit va a ser para mayores de 12 o de 16? El uso del Wii Speak será sólo con amigos agregados por Friend Code?.
GONZALO ARGOMANIZ, VÍA MAIL

¡Hola! Te contestamos desde España, pero sólo a dos de tus preguntas, que no caben más: Wii Music y Guitar Hero son completamente distintos. El primero es muy especial, puedes usarlo más como una forma de aprender música y sensibilizarte con ella, mientras que GH es una forma de jugar con ella más "arcade", sujeta a sus botoncitos en el momento justo. Y hablando de The Conduit, el Wii Speak no se ha enseñado aún con el juego, pero es muy probable que sólo lo usen los amigos. ¿La edad? En España, 16+, el mismo número de la página donde puedes leer la preview.

¡ATENCIÓN!
¡queremos nuevos juegazos para público adulto que no sean Resident Evil!
baryonyx, vía foro
¿Qué tal una adaptación del primer Silent Hill?

CAZAMONSTRUOS

Soy un lector de Ngamer y quería preguntarte en qué mes del 2009 saldrá el Monster Hunter 3 de la Wii.
ALBERTO RAMOS, VÍA MAIL

Hola, lector. El juego llegará este verano a las tiendas japonesas, mientras que para Occidente no tiene fecha planificada. Mucho deberíamos rezar para que llegara en 2009, pero no hay que perder la esperanza.

BOMBARDEO

¡Hola NGamer!, me gusta vuestro toque más adulto del mundo de los videojuegos, y tengo un par de dudas que espero me resolváis.
1) Quisiera mostrar mi perplejidad de ver como analizáis ciertos juegos antes de que lleguen a las tiendas y encima decir que ya están disponibles. Después voy a buscarlos y todavía no están.
2) ¿Qué sabéis de estos títulos "Imabikisou" y "Resident Evil: The Darkside Chronicles" y "Fragile".
¿Que sabéis del proyecto de Suda 51 y de Shinji Mikami, para la Wii? ¿Y el proyecto que trae entre manos Sora y Nintendo?
JOSÉ MARTÍNEZ, VÍA MAIL
Hey, Jose, nos va a explotar la cabeza,





CONCURSO

DIBUJOS de FAMILY SKI

Los primeros que han llegado... ¿y el tuyo?
10 títulos y un cheque de 400 € están en juego



ODEI ARRIZABA-LAGA RAÑA
10 AÑOS

JAIME GARCÍA MARCO
8 AÑOS

LETICIA VAQUERO GARCÍA
25 AÑOS

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

NGAMER 18 (CONT)
Iniciado por jueghje
DJ GOYO: De los de este mes, probablemente me pille:
-Onechambara

Ganondorf91: No te pilles el Onechambara, es un truño xD

Mr.Bumpy: ¿Qué le pasa a la portada? Ghostbusters era una película muy buena. Y queda muy chulo.

¿CREES QUE NGAMER DEBERÍA ENDURECER SUS NOTAS?
Iniciado por Serban
Camecube: Que no lo hagan que como a Madworld le pongan un 81 la gente de este foro ya no se lo comprará xD

Melo: Yo creo que en general vuestros análisis están bien, el problema es que la sociedad de las revistas del videojuego inflan muchísimo la nota y un juego, si se lleva un 7, ya nadie lo compra y es basura, cuando no es así.

Jowser: Ojalá llegue el día en que los análisis se hagan sin una nota al final del artículo...
El ser humano y su obsesión por clasificar las cosas...

pero vamos a intentarlo:
1) En ocasiones las fechas proporcionadas por las compañías no coinciden exactamente con el lanzamiento del producto. Pueden influir retrasos de los envíos, cambios de última hora... ten en cuenta que jugamos versiones para review con antelación suficiente para salir en la revista, y a veces tampoco llegan a tiempo.
2) Imabikisou es una aventura terrorífica creada por Chunsoft para SEGA (igual que el aclamado 428). Es muy difícil que ninguno de esos juegos salgan de Japón.
El nuevo Dark Side Chronicles continúa con el estilo de Umbrella pero aportando la historia de Resident Evil 2 y mostrando a tu compi en pantalla. Promete más sustos y un desarrollo más dinámico, y gráficamente ha mejorado mucho lo visto en el primero.
Para Fragile ve a la página 24, y para los tándems Suda/Mikami y Nintendo/Sakurai tendrás que esperar, pues sólo se sabe que existen, que llegarán a Wii y que son ideas completamente nuevas.

¡ATENCIÓN!
me gustaría saber cuando saldrá la segunda parte EPL pandora's box
manuel969, vía foro
¡Ese no era el hilo! Ja, ja. Mira NGEXPRÉS.

BROKEN, PERO BROKEN

(...) Y si todo esto no fuera suficiente, pronto cometí el mayor error: informarme sobre la versión de Wii para saber si estaba doblada al español. Lo hecho es, usando eufemismos, una SEÑORA CHAPUZA. Cambian al reparto, pero sólo lo hacen en las partes nuevas tales como la parte de Nicole o los diálogos añadidos (bastante fuera de lugar algunos de ellos), pudiendo escuchar al mismo personaje hablando con dos voces distintas Resumiendo cuentas, este Broken Sword es para mí una de las mayores decepciones de este año, especialmente si tenemos en cuenta el abusivo precio al que está. En ocasiones me veo obligado a preguntarme cómo desarrolladoras tan experimentadas no son capaces de hacer las cosas bien...
TRUEFAITERMAN, VÍA FORO

Gracias por tu exposición (que hemos recortado).



¡PORTADA DEL LECTOR!

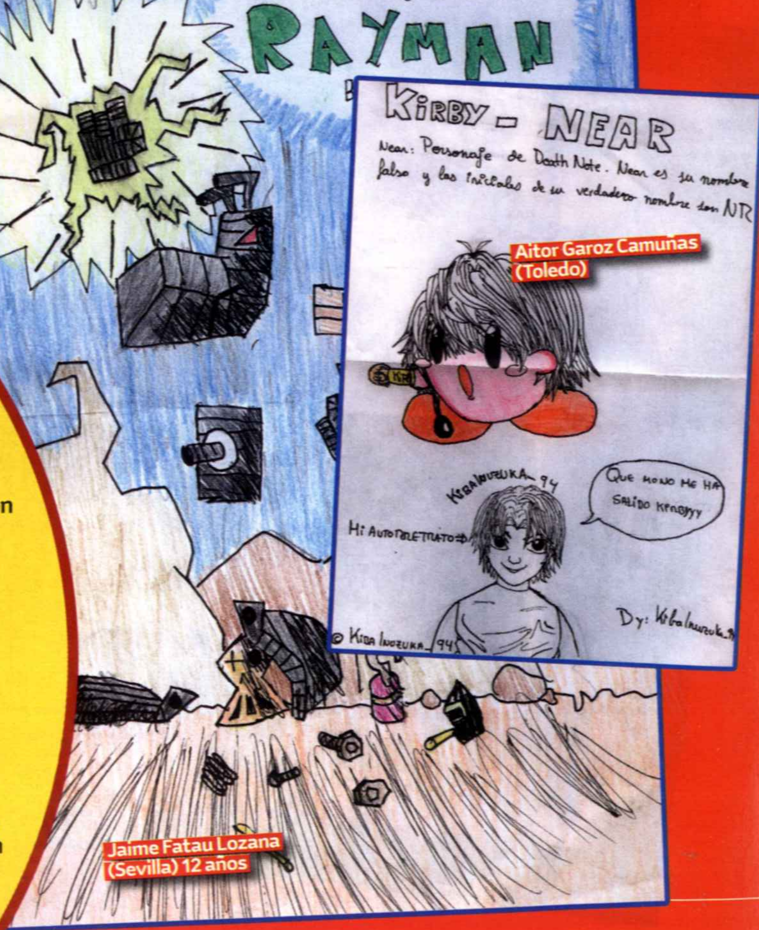


¡NACIONAL!

La portada de Alberto es clara y directa: está tan entusiasmado con *Icarian* como nosotros, y su NGamer robaría un trozo de quiosco para el juego de WiiWare hecho en España.

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



Aitor Garoz Camuñas (Toledo)

Jaime Fatau Lozana (Sevilla) 12 años

Y aquí más dibujos de nuestros lectores... Ya tenemos para empapelar la redacción



CONCURSO COMPARTE TU DS

¿Cuál ha sido tu último juego en la DS? ¿Qué impresiones te ha dejado?

Mándanos tus comentarios a la redacción y podrás ganar juegos de DS y fundas para tu consola favorita.

Puedes hacerlo a través de nuestro correo electrónico ***revistangamer@globuscom.es*** *o en la dirección postal* ***Revista NGamer C/ Covarrubias, 1 28010 Madrid***

¡Las mejores cartas serán publicadas!

CONCURSO FAMILY SKI & SNOWBOARD

Sorteamos un vale de 400 euros canjeable en deportes el Corte Inglés y 10 juegos

Para participar, mándanos un dibujo de un personaje de Family Ski junto con el cupón que encontrarás entre nuestras páginas.

¡Los mejores dibujos saldrán en el Fórum!

ESQUINA CORRECTORA

INTRIGA
En la última página, en la que hablan del próximo número, se han olvidado poner el título del juego, y sólo han puesto una imagen y una pequeña frase.
Ramonium, vía foro

En realidad no nos habíamos olvidado, ¡era una sorpresa!

UN CLÁSICO
El top10 no está actualizado, aunque ellos dicen que sí. Supongo que refiriéndose a que está actualizado hace un mes.
Elekisele, vía foro

¡Se coló! Esta vez seguro que sí, además, ¡acumulará los cambios de dos meses! Como paséis las páginas y no esté, ponemos a Ninjabread el primero.

HUEVO DE PASCUA
En la página 41 la foto que debía pertenece al Eledees realmente pertenece al Moon, también de DS.
Nowitzki, vía foro

¿Estás seguro? ¿Has llegado al final de Eledees?

¡¡SORTEAMOS!!

3 JUEGOS MADWORLD
10 CAMISETAS
10 BANDAS SONORAS







Mándanos el cupón con tus datos y entrarás automáticamente en el sorteo

ES UN CONCURSO DE





Wii

CÓMO PARTICIPAR

Para participar en este sorteo sólo tienes que enviar este cupón con tus datos personales a la siguiente dirección: Revista NGAMER. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. El resultado del concurso será publicado en el **número 20 de NGAMER** y en nuestra web.

Nombre:

Apellidos:

Tel.:

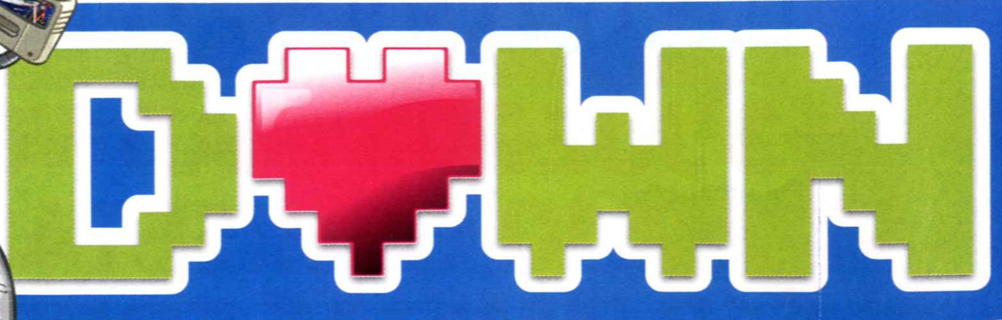
Dirección: C.P.:

Población:

Provincia:

Edad: E-mail:

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. le informa que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid. Los envíos serán realizados por correo certificado. Si llegasen devueltos, los premiados deberán hacerse cargo del coste del reenvío o podrán recogerlo en nuestras oficinas.



RECUERDOS DEL PASADO

Hola, lectores! No hace falta que miréis la sección de este mes con tanto miedo: *Takeshi's Challenge* era un juego muy interesante. Y ya que Wii está lanzando unos cuantos juegos para adultos, me ha parecido interesante recuperar esta oda a los juegos difíciles... Muy, muy difíciles.

Y hablando de títulos que te hacen morderte los nudillos, he ordenado a mis servidores de carne y hueso de *NGamer* que también os ofrezcan un nivel clásico de *Metal Slug*. Nada como los juegos *retro* para desesperarse. Y recuerda: en el país de los juegos difíciles, los robots con cuatro brazos somos los reyes. ¡Toma ya!

UN POCO DE HISTORIA
TAKESHI'S CHALLENGE

Los videojuegos según el rey del humor amarillo

Las 800.000 copias vendidas de *Takeshi's Challenge* evidencian que no es un juego desconocido. Lo que pasa es que nunca abandonó las tierras japonesas para dejarte con la cara con la que debes estar observándolo.

Ahora que la Wii empieza a apostar por títulos pensados para los jugones de verdad, no podemos imaginar ningún cartucho que refleje mejor la desesperación provocada por los clásicos que este producto salido de la intrincada mente de Takeshi Kitano.

En la caja, Kitano mira el horizonte con ojos esperanzados... ¡Aaah!

Amarillo-manía

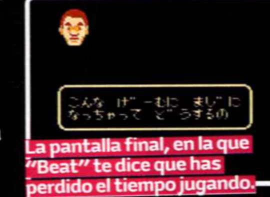
La "personalidad" japonesa de Kitano –Beat Takeshi para sus fans– es lo que pasa si mezclas a Steven Spielberg, El Gran Wyoming y Adam Sandler y llenas un molde humano con su pulpa sanguinolenta. Cómico, actor, guionista, director, presentador; por estos lares se le conoce sobre todo por *Humor amarillo*, pero hay pocos medios que no haya abordado [1]. Precisamente en 1986, cuando dicho programa fue lanzado, también dio sus primeros pasos en los videojuegos.



Aquí llegas a casa, borracho, y te peleas con tu mujer, así que se divorcia de ti. ¡Buen rollo!

Antes de meterte en el karaoke, mejor darle al sake para dejar los nervios atrás.

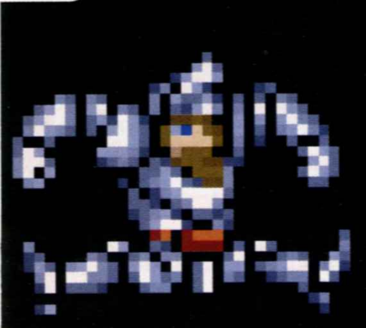
Kitano afirmaba que la idea le vino a la cabeza mientras estaba borracho en un bar. La caja lo dice todo: "Este juego está hecho por alguien que odia los videojuegos". ¿Qué consejo le da, pues, a los usuarios? "El sentido común es peligroso". En pocas



La pantalla final, en la que "Beat" te dice que has perdido el tiempo jugando.

BEAT-'EM-UP

La obra de Takeshi Kitano





Takeshi no Sengoku Fuuunji Gracias al éxito de *Takeshi's Challenge*, Kitano pudo producir más juegos, incluido este *Party Game* para NES, un *Mario Party* presentado por Takeshi.



Violent Cop Kitano sólo iba a ser el protagonista de este film de 1989 sobre un policía sociopático, pero el director escogido cayó enfermo. Su personal violencia disparó su carrera como director.



Two Beat Kitano formó este dúo cómico "manzai"[3] junto a Kiyoshi Kaneko y forzó los límites de la TV con sus chistes pasados de vueltas. Nada que ver con Buenafuente y Berto, vamos.



Battle Royale Esta maravilla con escolares nipones matándose entre sí para sobrevivir no está firmada por Kitano, pero su presencia como profesor marca toda la película.

METAL SLUG 3
Más recuerdos del pasado. Pág. 76.



1 *The Japan Times* habla de él como "el rey de todos los medios". 2 Los ejecutivos japoneses son una versión extrema de los españoles. Se vuelcan tanto en sus trabajos que se les apoda "shachiku" (ganado corporativo) y "kaisha no inu" (perro corporativo).



"Es un elefante cargado de ametralladoras. Lo encuentras en una cueva llena de zombis helados" METAL SLUG 3 PÁGINA 76





LOAD

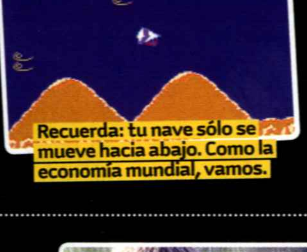


Aquí estás a media canción, impresionando a los que te rodean.

Este pachinko gigante resulta muy entretenido... Pero es imposible ganar.

palabras, *Takeshi's Challenge* da la vuelta a todo lo que crees saber sobre videojuegos, con el héroe del juego, un aburrido ejecutivo[2], abandonando su trabajo para convertirse en un cazatesoros. Él debe encontrar su aventurero oculto; nosotros, nuestro ejecutivo interior.

Pero ¿cuán peligroso es el sentido común? Pues, por ejemplo, puede matarte en la pantalla de inicio. Si escoges la posibilidad de introducir una contraseña, aparecen tres opciones: una provoca la muerte. Un tema, el de la mortalidad, que pende durante todo el juego: si ignoras algunas misiones menores, acabar el juego puede ser imposible. Por ejemplo, en la parte final del juego estás atrapado dentro de una olla. Si antes no has comprado y aprendido a usar un *shamisen*, no podrás distraer al chef con él.

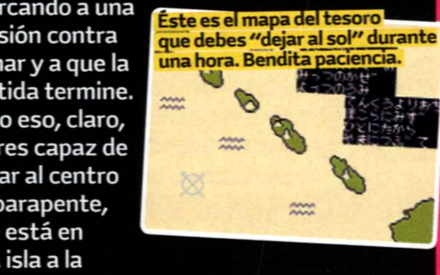


Recuerda: tu nave sólo se mueve hacia abajo. Como la economía mundial, vamos.

El único camino... abajo

Aunque lo más popular del juego son sus exigencias más surrealistas. En el segmento de karaoke, debes cantar unas 30 canciones con un micrófono para NES, lo que es prácticamente una hora de berreos. Si ganas, consigues un mapa del tesoro que, problema, está escrito con tinta invisible. La única forma de verlo es dejarlo al sol durante una hora, es decir, soltar el mando y no tocar un botón durante 60 minutos. ¿Qué otro juego te obliga a esperar?

Aunque el nivel más complejo es aquel en el que vuelas en parapente sobre el océano. Un clon muy simplón de *Gradius* con un detalle suculento: no puedes moverte hacia arriba. Si bajas para evitar algo no podrás ganar altura de nuevo, lo que significa que poco a poco te irás acercando a una colisión contra el mar y a que la partida termine. Todo eso, claro, si eres capaz de llegar al centro de parapente, que está en una isla a la que debes volar mediante una ruta comercial. Y si te equivocas de billete, el avión explota a medio camino. Un acercamiento, sin duda, realista y divertido a los videojuegos.



Éste es el mapa del tesoro que debes "dejar al sol" durante una hora. Bendita paciencia.

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



WOLF OF THE BATTLEFIELD: MERCS

CONSOLA: **MEGA DRIVE** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **12+** JUGADORES: **1**

Esta secuela de *Commando*, creada por Capcom para *coin-op* pero que llega a la Consola Virtual en versión Mega Drive, ofrece acción y disparos en scroll vertical de la vieja escuela... En el mejor de los sentidos. Incluso tipos curtidos como nosotros hemos soltado una lagrimita.



SONIC CHAOS

CONSOLA: **M. SYSTEM** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **3+** JUGADORES: **1**

La respuesta de Sega a los *Sonic* de Mega Drive es también uno de los juegos más flojos de la saga, precisamente, porque cuando salió la Master System ya estaba herida de muerte por su hermana pequeña.



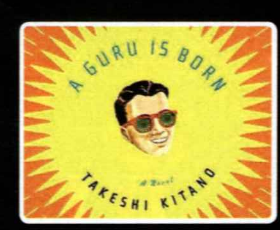
Zatoichi "Beat" aplicó su toque excéntrico a esta historia de un espadachín ciego, mezclando luchas con espadas sanguinolentas y números de baile, tanto de *breakdance* como claqué.



Humor amarillo Este concurso surrealista, un mito para muchos españolitos, fue vendido por Kitano como un *"Super Mario* de imagen real". ¿Será él, entonces, Bowser?



TV Tackle Acercándose a la actualidad, Kitano presenta este debate para políticos y comentaristas. Pero mientras ellos hablan de cosas serias, Kitano hace una broma tras otra[4].



A Guru is Born Una de las dos novelas de Kitano que se han traducido al inglés cuenta la historia de un hombre que se une a una secta y, de forma accidental, se convierte en su líder.



Hana-bi El festival Hanabi de la Consola Virtual toma su nombre del mismo evento que inspira el de este film, el más aclamado a nivel crítico de Kitano. Y, créenos, no es para menos.



3 Un número "manzai" es un dúo tradicional, compuesto por un humorista común y otro de habla atropellada. Si quieres ver a los Two Beat en su apogeo, échale un ojo a *tinyurl.com/9vfhtj*. 4 De nuevo en *The Japan Times* encontramos un comentario: "Takeshi es una de las mentes más incisivas del mundo del espectáculo nipón".

MORDEN'S STRONGHOLD

Metal Slug 3, esto es ~~un infierno~~ una caña

En la despedida para su consola Neo Geo –*Metal Slug 3*–, SNK echó el resto. El juego salió en el 2000, ya en la era 3D, pero era –y sigue siendo– uno de los shooters 2D gráficamente más espectaculares. Lleno de grandes explosiones, jefes enormes, legiones de enemigos y suficientes balas para exterminarlos a todos, resulta increíble pensar que este juego funciona en una consola que fue lanzada casi al mismo tiempo que la SNES.



SANGRE

En la mayoría de versiones británicas de los juegos de Neo Geo, la sangre se convertía en tinta azul. Los afortunados usuarios de *coin-op* podrían resolverlo con un interruptor, pero los jugones consoleros no tenían la misma suerte.

CORAZONES DE HIERRO

Entre otros detalles, en un nivel hay un personaje que ríe como un loco mientras bombardea una hilera de camiones. Si te fijas, cuando la mayoría de esos vehículos explota dejan caer fruta, vegetales y otras provisiones. ¡Que alguien llame a la ONU!



CEBADO

Por suerte, el campo de batalla está lleno de donuts y otras comidas grasientas. Los soldados que las engullen se convierten en gorditos poderosos hasta que les haces adelgazar de un tiro.





MONO

Este pequeño simio lleva un pañal y una ametralladora. No es el aliado que esperarías encontrar en otros juegos, pero encaja de maravilla en el mundo de *Metal Slug*.



POR QUÉ TAN SERIO

Pese a su violencia, *Metal Slug* es muy cómico. Tanque sin orugas + dos ayudantes enrollados = un arma potente de lo más económica.

VEHÍCULOS

No sería un *Slug* sin una gran cantidad de máquinas de guerra que manejar. El submarino es el más regordete, pero es nuestro favorito.

VOMITONA

Si un enemigo zombi te muerde, no estás acabado. Y es que resucitas como un muerto viviente, lo que te permite usar el ataque más poderoso del juego, una enorme vomitona de color rojo que llena toda la pantalla.

HADOKEN

La mayoría de prisioneros rescatados sólo sueltan un objeto. Pero éste debe de ser un veterano de los videojuegos, vistas sus capacidades.

HEAVY METAL

Sí, es un elefante cargado de ametralladoras. Lo encuentras en una cueva llena de yetis y zombis helados.

NG TRUCOS

Sección de consulta obligada donde encontrarás los mejores trucos de los juegos más novedosos[1]

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Introduce estos códigos durante el juego, sin pulsar la pausa:

ARMADURA
L, L, R, B, B, A, A, R

SALUD
L, L, R, A, A, B, B, R

BAJAR NIVEL DE BUSCADO
R, X, X, Y, Y, R, L, L

SUBIR NIVEL DE BUSCADO
L, L, R, Y, Y, X, X, R

PACK DE ARMAS 1 (granada, porra, pistola, miniametralladora, fusil de asalto, miniSMG, escopeta)
R, arriba, B, abajo, izquierda, R, B, derecha

PACK DE ARMAS 2 (cóctel molotov, táser, dobles pistolas, lanzallamas, carabina, SMG, escopeta de dos cañones)
R, arriba, A, abajo, izquierda, R, A, derecha

PACK DE ARMAS 3 (mina, sierra mecánica, revólver, lanzallamas, carabina, SMG, escopeta de dos cañones)
R, arriba, Y, abajo, izquierda, R, Y, derecha



PACK DE ARMAS 4 (pistola de bengalas, bate, pistola, lanzacohetes, carabina, microSMG, escopeta)
R, arriba, X, abajo, izquierda, R, X, derecha

SONIC Y EL CABALLERO NEGRO

Desbloquea personajes:

AMY ROSE
Derrota al jefe final

BLAZE
Derrota a Lady Percival

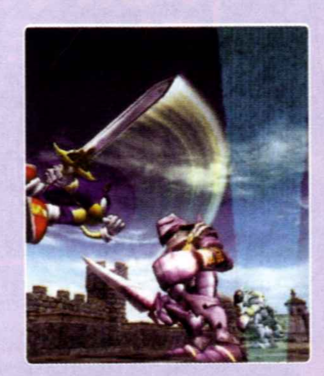
JET
5 estrellas en Great Megalith contrarreloj

REY ARTURO
Recoge las cinco "Leyendas del Rey Arturo"

KNUCKLES
Derrota a Sir Gawain

SHADOW
Derrota a Sir Lancelot

TAILS
Acaba la primera misión del Castillo Camelot



SILVER
Completa "Vuelve Lancelot" en Deep Woods

BALAS EXPLOSIVAS
L, R, X, Y, A, B, arriba, abajo

SOL
Arriba, abajo, izquierda, derecha, A, B, L, R

NUBES
Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, Y, L, R

HURACÁN
Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, Y, L, R

LLUVIA
Arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, A, L, R

LLUVIA TORRENCIAL
Arriba, abajo, izquierda, derecha, A, X, R, L

Para desbloquear características adicionales :

TAXI INEXPUGNABLE
En la misma ronda, recoge y llevar a 15 personas en taxi sin que se agote el tiempo.

DESCUENTO EN LA TIENDA AMMU-NATION
Consigue medallas de oro en todas las armas en el Club de Armas.

MEDALLA DE ORO
Consigue una puntuación de 10.000 o más con cualquier arma.

INMUNIDAD AL FUEGO
Consigue una medalla de oro en el minijuego del camión de bomberos.

MAYOR POTENCIA DE LA ARMADURA
Completa cinco rondas de las misiones de Vigilante con un 100% de muertes.

SPRINT INFINITO
Completa cinco misiones de Paramédico.

SALUD AUTORRECUPERABLE
Supera las dos misiones de reparto de fideos.

BOLSA DE REPARTO MEJORADA
Supera las dos misiones de reparto de fideos.

Cumpliendo ciertas tareas puedes conseguir trofeos que aparecen en tu apartamento:

PASTILLERO DE DIAMANTE
Vende alucinógenos.

PRISMÁTICOS DE ORO
Descubre a 40 traficantes.

PIPA DE AGUA ENJOYADA
Vende depresivos.

LLAVE ENJOYADA DE LA CIUDAD
Consigue los 21 pisos francos de toda la ciudad.



JERINGA PLATEADA
Consigue unos beneficios de

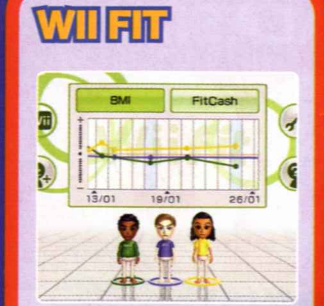
HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA ROMPECABEZAS

Si superas el juego por primera vez, se desbloquea el Modo Gentlemen, que hace que todo sea más complicado. Al seleccionarlo, se te preguntará si quieres grabar la partida sobre los datos de la anterior, con lo que te quedarás



1 A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

WII FIT



TEST DE EQUILIBRIO DEFINITIVO
En la pantalla de estadísticas, verás al personaje habitual de las pruebas del Balance Board corriendo. Clica sobre él con el puntero y te preguntará si quieres probar el test de equilibrio definitivo.

2.000 dólares.
MALETÍN DE TITANIO
Encuentra a los 80 traficantes.
CUCHARA DE MADERA
Logra perder 500 dólares.

CASTLEVANIA JUDGEMENT

Para descargar personajes adicionales en el Modo Historia de este juego de lucha:
SYPHA
Completa el Modo Historia de Simon.
GRANT
Completa el Modo Historia de Sypha.
GOLEM
Completa el Modo Historia de Grant.
MARIA
Completa el Modo Historia de Alucard.
ERIC
Completa el Modo Historia de Maria.
CARMILLA



Completa el Modo Historia de Eric.
CORNELL
Completa el Modo Historia de Carmilla.
SHANOA
Conecta con *Castlevania: Order of Ecclesia* para DS.
TREVOR
Completa el Modo Historia de Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha y Cornell.
DEATH (Y SHANOA DE FORMA ALTERNATIVA)
Completa el Modo Historia de Trevor.



DRACULA
Completa el Modo Historia de Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha, Cornell, Trevor, Death y Shanoa.
AEON
Completa el Modo Historia de Dracula.

BLEACH: DARK SOULS

Como en todo juego de lucha que se precie, en esta nueva adaptación del manga de Tite Kubo pueden desbloquearse nuevos personajes cumpliendo una serie de condiciones:
AIZEN SOUSUKE
Completa la Parte A.
DON KANONJI
Completa la Parte D.
GOTEITAISHI
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.
GRANDFISHER
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.
ICHIMARU GIN
Completa al 100% la Parte B.
IDURU KIRA
Derrótale en el Modo Historia, en un nivel en el que te enfrentes a Rangiku y a él.
KUKAKU
Completa la Parte B.



TENCHU: SHADOW ASSASSINS

En la pantalla de títulos, presiona C y Z antes de introducir las siguientes combinaciones:
TODOS LOS OBJETOS NORMALES
Arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, derecha, 1, 2
TODOS LOS OBJETOS SECRETOS
Arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, izquierda, 1, 2
TODAS LAS MISIONES
Izquierda, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha, 1, 2
BARRA DE ESPADA COMPLETA
Arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, 1, 2
OBJETOS AL MÁXIMO
Abajo, arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, 1

KYUGOHANIN
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.
MENOS-GRANDE
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.
OGIHCI
Completa al 100% la Parte C.
RANGIKU MATSUMOTO
Derrótale en el Modo Historia, en un nivel en el que te enfrentes a Iduru y a ella.
RIRIN
Completa al 100% la Parte D.
RUKIA KUCHIKI
Completa la primera parte del Modo Historia.
SHIBATA
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en



cualquier dificultad.
SHRIEKER
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.



SHUHEI HISAGI
Derrótale en el Modo Historia.
SOIFON
Derrótale en el Modo Historia.
TATSUKI
Completa al 100% la Parte D.
TOSEN
Completa al 100% la Parte D.
TSUKAIMA
Completa el 100% de los Modos Historia A-D en cualquier dificultad.
URURU
Completa la Parte A.
YACHIRU KUSAJISHI
Derrótala en el Modo Historia.

LET'S TAP NOS DICE QUE HAGAMOS COSAS MALAS...

PÁGINA 80

Con esto, la publicidad subliminal alcanza nuevos niveles. La madre norteamericana Rachel Jones asegura que en *Baby Pals* se escucha "Islam is the light", el Islam es la luz. Metes al bebé en la bañera y hala, ahí empieza él a convertir a los niños norteamericanos a una nueva forma de vida. Es increíble que esta historia salga ahora a la luz (gracias a la fuerza del Islam), ya que nosotros también oímos mensajes en *Let's Tap*.

Nos hemos grabado jugando a la colección de minijuegos de Yuji *'Sonic The Hedgehog'* Naka; ya sabéis, por hacer la gracia. Pero hemos descubierto que nuestros golpecitos están en código Morse. Le enviamos el vídeo a la Marina para que nos tradujesen los mensajes, y éste es el resultado...



RHYTHM TAP

"¿Habéis jugado a *NiGHTS*? ¿En qué estaríamos pensando? Da MIEDO".

TAP RUNNER

"Hola, soy Satanás. No quiero resultar pesado, pero si pudieseis sacrificar sangrientamente alguna cabra en nombre del Señor de la Oscuridad, no me importaría. De no ser así, me basta si ignoráis a los chicos de la catequesis de vuestro barrio. Saludos".

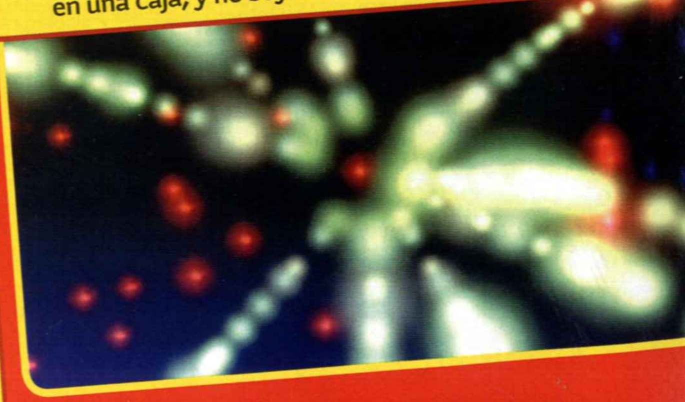
BUBBLE VOYAGER

"Seré breve. Mi nombre es Kazuya Himukai, y estoy cautivo en las oficinas de Prope. Me tienen en una caja, comiendo sus sobras. El señor Naka domina el código Morse y podría estar escuchándome. ¡Enviad ayuda!"



VISUALISER

"Soy Kazuya Himukai, otra vez. Sólo quería decir que mi mensaje en Bubble Voyager fue un chiste que deberéis IGNORAR COMPLETAMENTE. Yuji Naka no me tiene encerrado en una caja, y no soy él haciéndome pasar por mí".





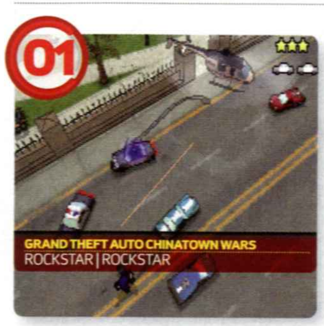
SILENT BLOCKS

"Natillas. Helado. Manzanas. Pudin. Tarta de queso. A Yuji Naka le encanta comer de esto. ¿Kebaps? ¡Ni de coña! Yuji Naka no come asquerosos kebaps turcos".

TOP 10 DS



EL TOP MÁS REÑIDO EN NINTENDO DS



GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS
ROCKSTAR | ROCKSTAR

Un *GTA* perfectamente adaptado a la consola portátil. Brillante, bien escrito, con mucha diversión; tal vez un poco exagerado por momentos, pero de los mejores juegos de DS hoy día.



02 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS *EAD | NINTENDO*
La aventura más increíble jamás jugada en una consola portátil. Una locura de control y una experiencia encantadora.



03 EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA *LEVEL-5 | NINTENDO*
Debería ser una tarea del colegio. Cualidades para todos y una simbiosis con la DS que lo convierte en clásico instantáneo.



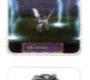
04 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. *Advance Wars* es sinónimo de calidad.



05 THE WORLD ENDS WITH YOU *SQUARE-ENIX | KOCH MEDIA*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.



06 FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON *INTELLIGENT SYSTEMS | NINTENDO*
El juego más completo y profundo de DS de 2008. La mejor alternativa a *Dark Conflict*.



07 PHOENIX WRIGHT T&T *CAPCOM | NINTENDO*
Imprescindible final para el seguidor de una serie recomendable para todo usuario de DS.



08 CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA *KONAMI | KONAMI*
Shanoa logra triunfar con su nueva aventura. El mejor *Castlevania* de los últimos tiempos.



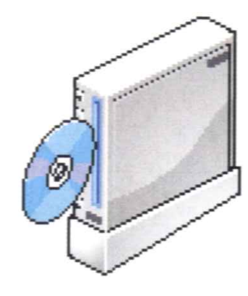
09 HENRY HATSWORTH EN LA AVENTURA... *EA CASUAL | EA*
Lo que podría haber sido un monstruo de Frankenstein, ha resultado ser un título ingenioso, con fragmentos bien mezclados.



10 DRAGON QUEST IV *SQUARE ENIX | KOCH MEDIA*
El abuelo de los RPG, adaptado. Hará las delicias de los amantes de los JRPG con su carisma.



TOP 10 Wii

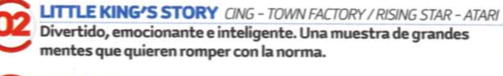


LA LUCHA ENTRE LOS MEJORES DE WII

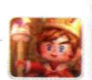


SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO

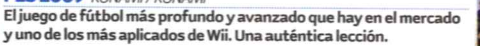
Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. *Super Mario Galaxy* demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.



02 LITTLE KING'S STORY *CING - TOWN FACTORY / RISING STAR - ATARI*
Divertido, emocionante e inteligente. Una muestra de grandes mentes que quieren romper con la norma.

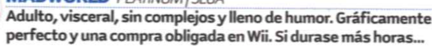


03 PES 2009 *KONAMI / KONAMI*
El juego de fútbol más profundo y avanzado que hay en el mercado y uno de los más aplicados de Wii. Una auténtica lección.





04 MADWORLD *PLATINUM | SEGA*
Adulto, visceral, sin complejos y lleno de humor. Gráficamente perfecto y una compra obligada en Wii. Si durase más horas...



05 MARIO KART WII *NINTENDO | NINTENDO*
Un *Mario Kart* infinito gracias a sus exelentes posibilidades online. Le falta magnificencia, pero continúa la serie con fuerza.



06 NO MORE HEROES *GRASSHOPPER / VIRGIN PLAY*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



07 HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL *HEADSTRONG | SEGA*
Unas partidas y no pararás de reír, disparar y gritar tabúes varios. La mejor terapia en juegos de tiros. Incluso sin mirilla.

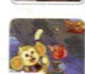


08 SUPER SMASH BROS. BRAWL *NINTENDO | SORA*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.





09 TRAUMA CENTER: NEW BLOOD *ATLUS | NINTENDO*
Demuestra las posibilidades de Wii sin desatender un divertidísimo y exclusivo estilo de juego. Sudarás de la tensión.



10 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimando. *Zack & Wiki* es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	NINTENDO POWER (sobre 10)	FAMITSU (sobre 40)	REVOGAMERS (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
MADWORLD	**92**	90	9	-	9	8,3	8	A-	7,5	7	9
FAMILY SKI & SNOWBOARD	**85**	85	6,5	-	8	-	-	-	7	7	5,4
PES 2009	**70**	95	-	-	8,5	8	8,5	-	-	8	8,5
MARIO POWER TENNIS NPC	**78**	83	-	-	8,5	7,6	7	B+	-	6	5,8
COOKING MAMA 2 WORLD KITCHEN	**63**	-	6,5	29	6	6	7	C-	-	-	7
SONIC Y EL CABALLERO NEGRO	**78**	90	8	-	-	6,8	6	C+	4,5	4	3,9
DRAGON QUEST V LA PROMETIDA CELESTIAL	**75**	90	8,5	36	-	8,8	8,5	A+	8,5	8	8,9
ONECHANBARA BIKINI ZOMBIE SLAYERS	**50**	-	6,5	-	-	6,8	6	-	3	-	6,9
ELEDEES THE ADVENTURERS OF KAI...	**75**	83	7	-	-	7,5	7,5	-	7	-	7,9
BLUE DRAGON PLUS	**72**	-	8	-	-	-	-	D+	6	-	8
THE KING OF FIGHTERS THE OROCHI...	**53**	-	8	-	-	-	-	-	-	-	7,4
SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY	**74**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ALIEN CRUSH RETURNS	**40**	81	-	-	-	8	-	-	-	-	7,8
FUN! FUN! MINIGOLF	**20**	-	-	-	-	6	-	-	7	-	-
FAMILY GLIDE HOCKEY	**40**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4

LOS + JUGADOS EN LA CONSOLA VIRTUAL

Pla-ta-for-mas. Wii es la casa del género, y no sólo por clásicos como *De Blob*, *Super Mario Galaxy* o *Wario Land*. La CV es un baúl a reventar:

SUPER MARIO BROS. 3
Seguro que ya salió en esta sección alguna otra vez. Pero nos dio por pasar un finde jugando a la 7-8. Prueba y verás...

SUPER CASTLEVANIA IV
Nos ha entrado Castlefiebre después del genial *Ecclesia*. 16 bits en estado puro. Prueba y verás... (sí, otra vez).

LO RETRO + JUGADO

MARIO SMASH FOOTBALL
Porque el multi era más sencillo y divertido que en Wii.

STREET FIGHTER ALPHA 2
Aguantamos las cargas en SNES porque es el mejor de la serie.

WARIO WARE TWISTED
Nunca llegó, es el mejor y salió en *El Hormiguero*.

GTA ADVANCE
Por ir ambientando la DS con algo de sangre antes de comprar *Chinatown*.

EXCITE TRUCK
¡Ya es retro porque viene *Excitebots*! Oh Dios, ¡estamos Exciteadísimos!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL
Fácil: es un juego enorme y el cartucho negro se queda con la peña.

PRÓXIMO NÚMERO

DINOS TODO LO QUE PIENSAS

Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista; vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a *revistangamer@globuscom.es* pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

www.ngamer.es





BOOM BLOX BASH PARTY

SE ACERCA LA SECUELA DEL MEJOR PUZLES PARA WII... ¡¡LO HEMOS PROBADO!!

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

NGAMER NÚMERO 19

www.ngamer.es

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactora Miriam Llano
mllano@globuscom.es
Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Mario Fernández, Jose Manuel Bringas y Tonio L. Alarcón

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)

PUBLICIDAD
Jefa de Coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Jefa de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 91 447 12 02 Fax: 91 447 10 43
CATALUÑA
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es
Tel.: 93 218 85 54 Fax: 93 415 12 84

DIFUSIÓN
Director: Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es
Distribución: Jacqueline Echevarría
jechevarria@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
arodriguez@globuscom.es
Ana Lozano. alozano@globuscom.es
Atención al Suscriptor: Tel.: 91 446 52 54 y 91 446 52 55 Fax: 91 447 10 43

PRODUCCIÓN
Jefe de Producción: David Ortega
dortega@globuscom.es
Producción: Luz Alegre. lalegre@globuscom.es
Sagrario Gómez. sgomez@globuscom.es
Internet: Cani Montes. cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto

Impresión: Altair

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena. mugena@globuscom.es
Asistente: Alicia Santamera
asantamera@globuscom.es

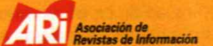
ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
asanchez@globuscom.es

EDITORIAL
GLOBUS Comunicación, S.A.
C/Covarrubias, 1. 28.010 Madrid
Tel.: 91 447 12 02 Fax: 91 447 10 43
www.globuscom.es

Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Directora de Organización Editorial:
Amalia Mosquera. amosquera@globuscom.es
Directora de Operaciones:
Eva Pérez. eperez@globuscom.es

DISTRIBUCIÓN
España: Logista Publicaciones
Tel.: 91 665 71 58 Fax: 91 601 42 36

Sobretasa aérea para Canarias: 0,15 Đ
Argentina: Brihet e Hijos
México: Pernas y Cía.
Printed in Spain
F. Imp/ 9/09
Deposito Legal: TO-965-2007





www.globuscom.es


PARIS
Nights
€ 1174
MOULIN CHAUD
17:57 h
Rose
MENU
Rose, le gusta: I
€ 804
TORRE EIFFEL
15:26 h
Audrey
Esto es maravilloso, podríamos volver a vernos en una CITA de verdad.
SIG.
Disfrútalo en tu movistar
Entra en
emoción > juegos > Gameloft
CLUB BASTILLE
Telefónica
movistar
www.movistar.es
1
movistar
emoción
ÚLTIMA HORA
¡Gana un collar de esmeraldas!
RECOMENDAMOS
2
movistar
emoción
LOS MEJORES CONTENIDOS
Música y tonos
¡Bájate estos y otros juegos de manera fácil y segura!
3
INFORMACIÓN PREMIUM
El servicio se encuentra disponible con las siguientes opciones de compra:
- Descarga (3.0 Euros)
- Ampliar Información
NOTA: Impuestos indirectos no incluidos
- Volver
- emoción
4
Instalador
Gracias por tu compra
Shrek Tercero
Descargar
Instalación
Cancelar
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€.Coste de navegación:CONTRATO: 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) por 1 día de conexión. Exceso 1 €/10 MB (1,16 IVA incluido) hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día. PREPAGO:1 €/10 sesiones (1,16 IVA incluido) en el día hasta máximo 10 €/día (11,6 IVA incluido) a partir de los cuales tarifa plana total durante ese día.Sesión de 10 minutos de navegación.
gameloft
© 2009 Gameloft. Todos los Derechos Reservados. Gameloft y el logo Gameloft son marcas registradas de Gameloft en EE.UU y/o otros países.
Accede con tu móvil a http://gameloft.com

motoGP

lo imposible
la física
el mundo
la meta
tus límites
la fuerza G
la aceleración
las expectativas
tú mismo
la moto
lo inesperado



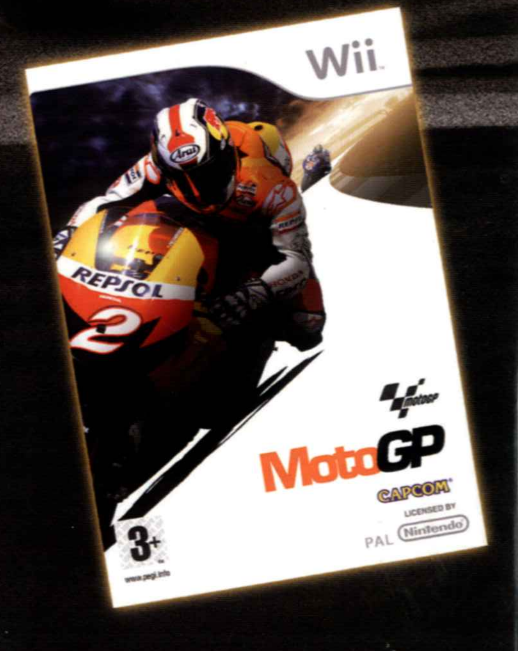


el miedo
la inercia
la fricción
lo desconocido
las curvas
el agarre

MotoGP

Es lo que sientes

Utiliza el mando de Wii para dominar las curvas
y superar a tus rivales.
¡Pilotar en MotoGP nunca ha sido tan realista!



www.playmotogp.com

Wii CAPCOM®

